

V-Rally Championship 2CD

Pełna wersja samochodówki.

Numer 06/2001 (61) Czerwiec 2001 Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

CD-ACTION[®]

INDEX: 334561

ISSN: 1426-2916

Tribes 2
Emperor:
Battle for Dune
Summoner

Gry na Xbox



Creative PlayDock PD200



Makijaż dla peceta



ORYGINALNY
GIANTS PL
TAŃSZY OD
PIRACKIEGO !

Informacje na następnej stronie

Grafika na okładce pochodzi z gry Ursula: Zmartwychwstanie
Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

future
network poland
Media with passion

Nr 61 • Czerwiec 2001 • 18,50 zł (w tym 7% VAT)

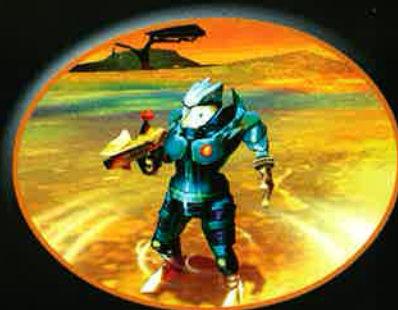


0 6

www.cdaction.com.pl

GIANTS PL

ZA 29,90 !



TRZY RASY • JEDNA WYSPA • WIELKI KONFLIKT

„Giants: Citizen Kabuto to rewelacyjna gra, którą polecam wszystkim bez wyjątku. Rzadko trafiają się tytuły tak oryginalne, zabawne i inteligentne - grzechem byłoby go pominąć. Jeśli nie zagraasz w Giants ominie Cię jeden z najciekawszych tytułów, jakie kiedykolwiek wydano na komputer osobisty”

Świat Gier Komputerowych

„Giants: Obywatel Kabuto po prostu trzeba mieć w swojej kolekcji. Gra z pewnością zasługuje na HIT-a i specjalne miejsce na półeczce z grami”.

Magazyn IO

„Jedna z najlepszych gier na PC z gatunku zręcznościowych. Cudowna oprawa audio-wideo i niewiarygodna grywalność.”

Gry Komputerowe

„Giants jest super! Ludziom z Planet Moon Studios udało się wycisnąć coś nieprawdopodobnego. Świetna grafika, niezgorszy dźwięk i game-play na poziomie kosmicznym - to argumenty, które obronią tę grę przed atakiem największego nawet malkontenta. Zaprawdę powiadam, oto produkt, na którym wzorować się będą inni.”

Secret Service

GRA i INSTRUKCJA
NIEOCENZUROWANE
PRZEZNACZONE DLA
STARSZYCH
GRACZY

GIANTS

OBYWATEL KABUTO



Giants: Obywatel Kabuto © 2000, Planet Moon Studios. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyjątkowa licencja i dystrybucja Interplay Entertainment Corp. Wszystkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli.



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Dwie płyty CD z grą GIANTS po polsku

Oryginalna gra GIANTS w polskiej wersji językowej

29⁹⁰ złotych

eXtra Gra
Numer 1/2001

GIANTS
OBYWATEL KABUTO

- extra pakiet zawiera:
- pełna gra Giants
 - pismo
 - instrukcja do gry
 - kartonowe pudełko

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja odsłaniająca tajniki rozgrywki

UWAGA!
Już 12 czerwca w sprzedaży drugi numer Extra Gry!

GRA GIANTS PL TYLKO 29,90 !

Gra Giants to jedna z najwyższej ocenionych pozycji w historii gier komputerowych

Click!
6/6

Reset
9/10

Magazyn IO
96%

CD Action
9/10

Secret Service
9.5/10

Gry Komputerowe
94%

Świat Gier Komputerowych
9/10

SOHAŁA POLECA

Wirtualne Imperium Gier
10/10

<http://gry.wp.pl>

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29,90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Giants. Jedna z najwyższej ostatnio ocenionych gier, zapewniająca rozrywkę pełną akcji i humoru. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 8 maja kup swój własny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

EXTRA GRA nr 1/2001

Ssaki Naczelne kontratakują. I liczą!

Zibi: Podobno tempo rozwoju techniki ma wpływ na ewolucję mózgu ludzkiego. Oczywiście istnieje też odwrotna zależność. Obie można by streścić następująco: mózgi rosną, procesory maleją, moc obliczeniowa jednych i drugich na szczęście stale wzrasta.

Jurek: To prawda. Dobrze to ujaśniasz, bo przecież kolejne wersje procesorów i innych części komputera są faktycznie coraz szybsze i wydajniejsze, a przy tym o wiele droższe. Firmy wytwarzające nowoczesny sprzęt nieustannie zajmują się podliczaniem dochodów ze sprzedaży. Nic dziwnego, że mózgi klienta starają się nadążyć za tym rozwojem i też ciągle liczą. Liczą, czy im na te wszystkie nowości wystarczy pieniędzy.

Zibi: A to przecież tylko część wydatków na komputeryzację domową. Trzeba przecież jeszcze doliczyć tu jakieś systemy operacyjne, edytory, programy graficzne (nie licząc tych zakupionych na giełdzie), no i gry. Nie zapominajmy o grach, w końcu to one najbardziej się (nomen omen) liczą, bo nakręcają sprężynę rozwoju informatycznego.

Jurek: Tu akurat nie jest tak źle. Gry komputerowe tanieją szybciej, niż mogliśmy na to liczyć nawet jeszcze rok temu. Z moich pobieżnych wyliczeń wynika, że w ciągu ostatnich trzech lat stanęły o jakieś 200%. Policzmy zresztą razem: średnia cena gry zapakowanej w pudełko w roku 1998 wynosiła około 150 zł, dziś można już kupić niezły tytuł za 50 zł.

Zibi: Przeliczyli się trochę pesymiści wróżyli w latach 1997-1999, że ulepszanie gier i opracowywanie polskich wersji językowych spowoduje wzrost kosztów ich wytwarzania. Dzieje się widocznie coś zupełnie przeciwnego, skoro nawet najbardziej konserwatywne firmy obniżają ceny detaliczne na swoje produkty. Na pewno zostanie im to policzone na plus i w oczach klientów wiele zyskają.

Jurek: Nie liczyłbym na to. Klienci to nie instytucja charytatywna. Kupują to, na co mogą sobie pozwolić. O wszystkich zmianach, w tym także cenowych, decydują nieubłagane prawa rynku. Sympatia do dystrybutora gier to jedno, a konieczność dostosowywania oferty handlowej do potrzeb klienta to drugie. Nie zapominajmy, że to nasze czasopismo zapoczątkowało modę na tanie gry w Polsce. Daliśmy ich za darmo bez liku w wydaniach CDA od lipca 1998 do dnia dzisiejszego.

Zibi: A na co mogą liczyć nasi czytelnicy?

Jurek: O tym dowiedzą się już za miesiąc. Póki co siedzimy i kalkulujemy, nie licząc się z czasem, za to licząc się (takie życie...) z kosztami. Wyliczenia wypadają jednak dość optymistycznie, więc - bądźcie dobrej myśli.

Zibi: Na pewno przeliczą się ci, którzy myślą, że nie stać nas na zaskoczenie czytelników... i konkurencji.

Jurek: Parę słów na temat dzisiejszego numeru. Mimo ewidentnie ogórkowej pory roku nie brakuje kilku hitów (Emperor: Battle for Dune, Tribes 2...). Fani gier przygodowych pewnie będą mile zaskoczeni - tytuł przygodówek w jednym numerze nie było od dawien dawna.

Zibi: Zbliża się też premiera filmu z Larą Croft w roli głównej. Trzymamy rękę na pulsie wydarzeń i przygotowaliśmy wam coś, co można nazwać "Historią Tomb Raidera" (ale nie ograniczamy się tylko do kolejnych gier). Tradycyjnie też porządna dawka porad, testów sprzętu i stałych działów tematycznych. Do ich lektury nie trzeba chyba specjalnie zachęcać?

Jurek: Na to co - wstęp zaliczony?

Zibi: Liczę na to...

Zbigniew Bański

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Jerzy Poprawa



Ostrzeżenie!
Nawet w Dzień Dziecka
policja nie żartuje!



e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl
www.cdaction.com.pl
www.futurenetwork.com.pl

Numer 61
Czerwiec 2001

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk,
Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies,
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy: Łukasz Bonczal, Paweł Omelko,
Andrzej i Patryk Sawiecy, Przemysław Ostrowski,
Sławek Blyskal, Krzysztof Gonciarz, Hubert Bartz, Paweł
Musiałowski, Mariusz Turowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc,
Robert Hubacz,
Wojtek Tarczyński, Jakub Kumińczuk

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP: Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyżyn, Beata Haratym,
Janusz Oziom, Jakub Siękowski

Opracowanie graficzne i korekta:
Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl

Redaktor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0 71) 3412083

Prenumerata tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama: Jacek Bodun
tel. (071) 3421841 w. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder
tel. (071) 3421841 w. 121
tel. komórkowy (0) 603 873963
e-mail: klinder@futurenetwork.com.pl

Cezary Grybos
tel./fax (022) 6522637
e-mail: cezary.grybos@futurenetwork.com.pl

Kazimierz Serwin
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie: Waldemar Poturniak
tel./fax (022) 6522637
e-mail: waldek@futurenetwork.com.pl
Biuro pracy na komputerze DELL.

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijak
tel. (071) 3421841 w. 119
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk: Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie
Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych
ludzi, którym łatwiej jest uzyskać informacje z Internetu niż z
prasą. Naszym celem jest zaspokajanie tej
potrzeby poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych
oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację,
różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz
dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia
pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na
świecie firm wydawniczych: wydajemy już około 100 czasopism,
ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i
osiem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach.
Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego
efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman: Chris Anderson
Chief Executive: Greg Ingham
Finance Director: Ian Linkins
Tel: +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan New York
Paris San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-ACTION znajdują się teksty oraz ilustracje
z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide.
Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK
2000. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub
częściowo kopiowane, fotokopiowane, reproduktowane,
tłumaczone ani zredagowane do formy elektronicznej czy też
odczytywanej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.
Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz
zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich
właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



Media with passion



Mamy receptury dla młodej skóry!



Ewa i Kamila wiedzą, co zrobić, żeby wyglądać super. Stosują polecane przez eksperta kosmetyki Soraya z serii Anty. Opracowane specjalnie dla nastolatek tonik, krem matujący oraz preparat do dekolty i pleców usuwają objawy zmian trądzikowych, a także zapobiegają ich powstawaniu. Seria Anty to naprawdę skuteczne kosmetyki w walce z trądzikiem.

www.soraya.com.pl

SORAYA

JAK ŁADNIE DZIŚ WYGLĄDASZ

ARD soft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
Gry
Multimedia
Programy : Użytkowe
Księgowe
Magazynowe
Tel./Fax (+4822) 863 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79
E-mail: ards@ardsoft.com.pl http://www.ardsoft.com.pl
02-457 Warszawa : ul. Łopuszańska 112/123

Reklama

Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD	8
--------------------	---

W produkcji

Atlantis 3	32
Gangsters 2	22
M&M Lost Formula	14
MegaRace 2	28
Mystery Druids	12
Neverwinter Nights	36
Persian War	20
Roland Garros 2001	15
Stars! Supernova Genesis	26
Subcommand	24
Torn	34
Warrior King	18

Za 5 dwunasta

Adaś i pirat Barnaba 2	42
Arcanum	38
Original War	40

Recenzje

Absolute Terror	79
Adventure Pinball	70
Battle Isle IV PL	95
Blair Witch #3	72
Cossacs: European Wars	82
Cywilizacja 2: Próba Czasu	96
Dracula: Zmartwychstanie	52
Emperor: Battle for Dune	88
FI Racing Championship	60
Gilbert Goodmate	92
Grouch PL	99
Kurka wodna	48
Links 2001 Golf	50
Majesty: The Northern Expansion	86
Messenger	74
MFS: 767 Pilot In Command	80
Monster Hunter	68
Outlive	84
Pizza Connection 2 PL	98
Space Tripper	94
Star Trek: Away Team	64
Summoner	76
Times of Conflict	62
Tribes 2	56

Sufler

Metal Gear Solid	100
------------------	-----

Nie tylko gramy

Blizzard w sieci	116
E-ziny ponownie	118
HTML Kurs	120
MIRC cz. 5	116
Pascal Kurs	124
PHP Kurs	122
Starcraft w sieci	119

Tribes 2

56



Ściowa gra FPP. Recenzent po paru godzinach zabawy zaczął pisać z zachwytem i twierdzi, że tak niesamowitej zabawy w sieci dawno nie przeżył... Zresztą popatrzcie sami!

Star Trek: Away Team

64



Gra w klimatach Jagged Alliance - ale osadzona w świecie ST. Wciągająca... nawet tych, co za ST nie przepadają. Mamy na to dowody :).

Emperor: Battle for Dune

88



Kolejny powrót na pustynną planetę Arrakis, gdzie czerwie, sardaunkrzy, Atrydzi i Fremeni kotłują się w czasie rzeczywistym. Miła odmiana po nieudanej Dune 2000.

Multimedia

Polonus	140
Blyskawiczny kurs polskiej ortografii	142
Magiczna Cyfrolandia	143
Microsoft Encarta Reference Suite 2001 DVD World English Edition	144
Historia + [Gimnazjum]	146

Poradnik

20 porad - Przeglądanie	162
20 porad - Power Point	163
Acrobat Reader	166
Anonimowy E-mail	148
Efektywne drukowanie	167
Klawisz Windows	170
Makijaż dla peceta	150
Odmrażanie systemu	171
Stereogramy	149
Szybkie porady	160
Zabezpieczanie hasła	169

Sprzęt

Abit AU10	182
Acer - nagrywarki	180
ART AK-11E	190
Asus V7100 Deluxe Combo	191
Bluetooth	173
Creative Playdock PD-200	185
Creative SoundWorks Slim	189
Dexxa Internet Keyboard	181
Elsa Gladiac Ultra	178
Głośniki X-Tecnologies	184
Gry na Xbox	176
Inno3D GeForce2 MX PCI	188
Mint Karta Muzyczna	190
RevScan R48Ti	189
Seiko Precision	186
Set-top boxes	172

Inne

Action Redaction	196
DOS Kącik	115
FPP Zone	112
GameWalker	44
Impreza CDA	130
Na Luzie	108
Okladka na CD	128
Pomocna Dłoń	135
Prenumerata CDA	192
Przemyslenia	132
RPG Zone	134
Scena	114
Sobowtóry - plebiscyt	136
Tipsy	202
Tomb Raider Story	104
Wywiad: Allor	126

INDEKS GIER

Absolute Terror	79	Messenger	74
Adaś i pirat Barnaba 2	42	Metal Gear Solid	100
Adventure Pinball	70	MFS: 767 Pilot In Command	80
Arcanum	38	Monster Hunter	68
Atlantis 3	32	Mystery Druids	12
Battle Isle IV PL	95	Neverwinter Nights	36
Blair Witch #3	72	Original War	40
Cossacs: European Wars	82	Outlive	84
Cywilizacja 2: Próba Czasu	96	Persian War	20
Dracula: Zmartwychstanie	52	Pizza Connection 2 PL	98
Emperor: Battle for Dune	88	Roland Garros 2001	15
FI Racing Championship	60	Space Tripper	94
Gangsters 2	22	Star Trek: Away Team	64
Gilbert Goodmate	92	Stars! Supernova Genesis	26
Grouch PL	99	Subcommand	24
Kurka wodna	48	Summoner	76
Links 2001 Golf	50	Times of Conflict	62
M&M Lost Formula	14	Torn	34
Majesty: The Northern Expansion	86	Tribes 2	56
MegaRace 2	28	Warrior King	18

PCFormat

Sprzętowe tarapaty

Rozwiąż z nami swoje problemy!

7 Pełnych wersji programów na płytach CD

CD 1

Multimedialny Słownik polsko-niemiecki

Multimedialny Słownik niemiecko-polski

CD 2

HoTMetaL PRO 4.0

Hutmil 4.0

Lear To Type 1.5

Ulead Gif Animator 1.5

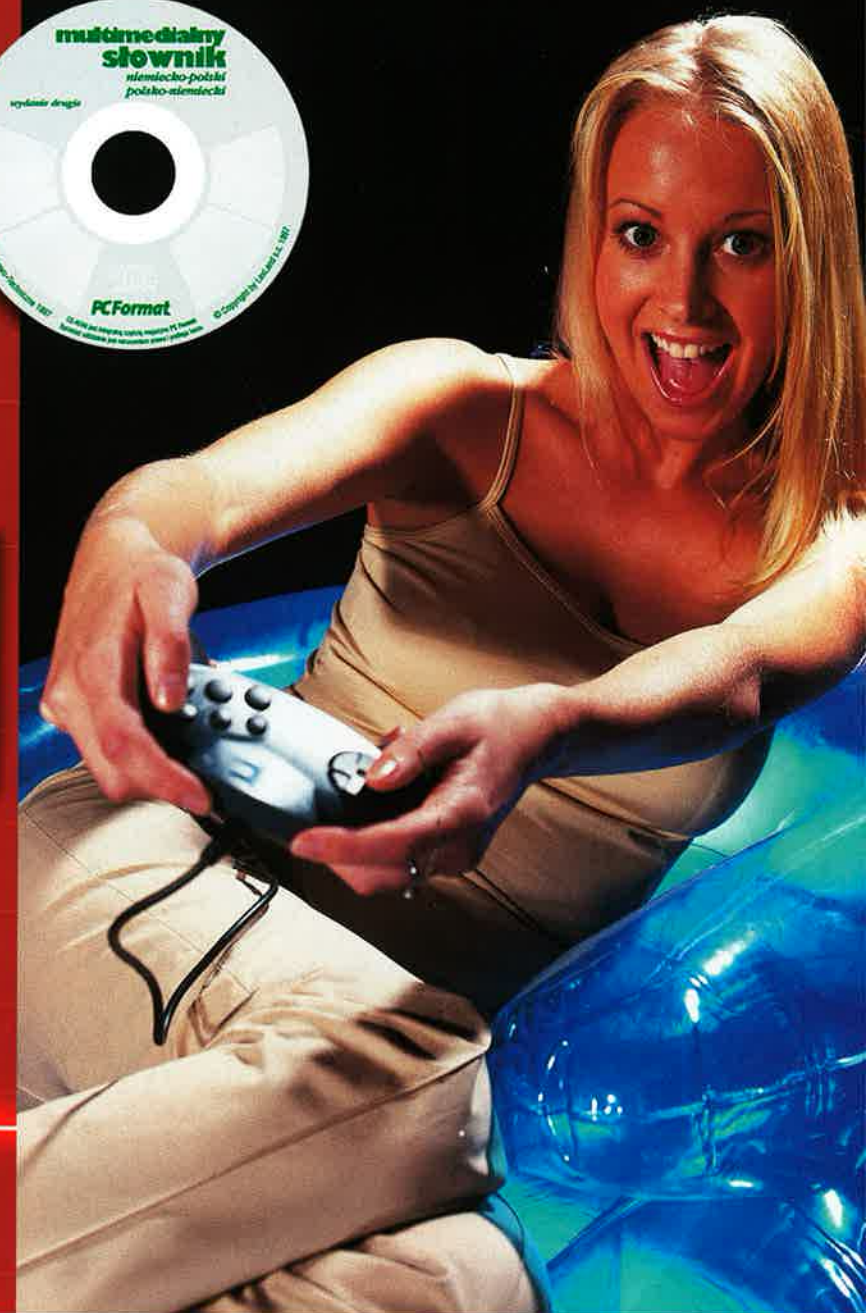
Ulead PhotoImpact 3.02SE

Ulead WebExtensions

PCFormat
super
Test

Karty graficzne

Płyty główne/Procesory
Dyski twarde
Napędy CD/DVD
Monitory
Modemy
Karty graficzne/Skanery
Myszki/Klawiatury
Gdzie szukać pomocy?



SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

2-3 - CD Projekt, 5 - Sorayam, 7 - PC Format, 16-17 - Wirtualny Świat, 21 - CD Projekt, 23 - Tim Soft, 25 - Tom Soft, 29 - CD Projekt, 31 - CD Projekt, 35 - CD Projekt, 43 - TopWare Interactive, 47 - CD Projekt, 49 - CD Projekt, 55 - CD Projekt, 59 - CD Projekt, 63, 65 - IM Group, 69 - Action, 71, 73 - Play It, 87 - Game One, 93 - Portal RPG, 97 - Imperium Gier, 107, 128 - Action Plus, 111 - Kawaii, 121 - .net, 127 - Intel, 129 - SoftBox, 139 - Techland, 141 - Impresja, 145, 147 - Edgard, 157 - Manta, 161 - Cool Games, 165, 169 - Lanser, 179 - AB, 181 - Epson, 183 - Creative, 187 - MultiVision, 200-201 - PlayStation 2 Magazine, 203 - Exe, 204 - Era GSM

Przypominamy, że:

- - gra/program w pełnej wersji;
- 3D - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- 3D - gra wymaga akceleratora, by chciała działać.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściągła-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga 1: ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

Uwaga 2: nie przejmujcie się *zbyt* podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Uwaga 3: w menu Cover CD macie muzykę grupy: Misteria z utworem Folkien 1.

Uwaga 4: jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, odpał zamiast niego plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchoimi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

V-rally

Pełna wersja gry

Kolekcja CDA nr 36

(Infogrames)

- Rodzaj: samochodówka
- Wymagania minimalne: P166, Win9x, DirectX, 16 MB RAM, CDx4, akcelerator 4 MB
- Wymagania sugerowane: P266, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB
- Split screen: jak najbardziej!
- Liczba graczy na 1 komputerze: do dwóch naraz
- Ghost raider: dostępny tryb (time trial)
- Multiplayer: jak można w ogóle o to pytać!
- Tryby: arcade, championship, time trial
- Dostępne kraje: Indonezja, Hiszpania, Włochy (Korsyka), Francja (Alpy), Anglia, Szwecja, Nowa Zelandia (tutaj safari w jakimś niezidentyfikowanym kraju w Afryce)
- Poziomy trudności: rookie, pro, ace
- Edycja samochodu: zawieszanie, skrzynia biegów, długość przelotów, sterowność, hamulce
- Instalacja: ok. 150 MB
- Audioteatr: tak



Klawiszologia

- [A] - gaz
- [Z] - hamulec
- [S] - kamery
- [C] - w lewo
- [V] - w prawo
- [X] - widok wstecz
- [G] - wyższy bieg (*)
- [B] - niższy bieg (*)
- [P] - pauza

(*) - przy ręcznej skrzyni biegów

Polska instrukcja w najnowszym
Action Plusie!



KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock	- 07/98
- pinball	
FA/18 Hornet 3.0	- 08/98
- symulator lotu	
Eastern Front	- 09/98
- turowa strategia	
Flying Corps	- 10/98
- symulator lotu (I wojna)	
Alone in the Dark 3	- 11/98
- przygodówka w 3D	
GT Racing '97	- 12/98
- symulator jazdy	
Prisoner of Ice	- 01/99
- przygodówka (horror)	
Motor Mash	- 02/99
- zręcznościówka + samochody	
FX Fighter Turbo	- 03/99
- karate	
Spec Ops	- 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko	
Prost GP	- 04/99
- Formula 1	
Dark Colony	- 05/99
- RTS w realiach s.f.	
Stonekeep	- 06/99
- RPG (klasyka)	
Wacki	- 07/99
- przygodówka po polsku	
Die Hard Trilogy	- 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie	
Fallout	- 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG	
EarthSiege 2	- 10/99
- symulacja Mechów	
Magic Music Maker 2.0	- 11/99
- program do tworzenia muzyki	
Earth 2140 PL SE	- 12/99
- doskonały RTS (po polsku!)	

Super Methane

(Apache Software)

Wymagania: PC :)

Remake gierki z Amigi. Platformówka (cała, to nie demo!). Zasada jest prosta - trujemy robale na planszy. I nie trzeba więcej tłumaczyć. Te 2 MB na HDD można odzalać :).

Uwaga: gdy pojawi się ekran tytułowy i nic się nie dzieje, naciśnij [CTRL]. Ponadto używaj kursorów i spacji. Trudne? Nieee....



Catan, Pierwsza WyspaBrothers

(TopWare)

DEMO PO POLSKU

Wymagania: P266, 64 MB, Win 9x

Hm, to troszkę jak Civilization, a troszkę jak Settlers (tzn. kolonizacja terenów) i troszkę gra ekonomiczno-handlowa... Ciężko ją zdefiniować. Najlepiej zerknijcie do CDA 5/01, w którym był beta test tej gry. W każdym razie niezła zabawa dla lubiących kombinować... Demo to 2 misje treningowe + 2 etapy, 3 graczy do wyboru, limitowany czas gry (do 5 pkt.) i 1 utwór muzyczny. Potrzeba na to ok. 150 MB na HDD. Demo wstępnie rozpakowuje się do tempa. Aby uzyskać wskazówki dotyczące obsługi gry lub szczegółową pomoc online, należy nacisnąć podczas gry klawisz [F1]. Radzę poczytać dokumentację - jest po polsku - jest tam sporo ciekawych rzeczy dla "mieszaczy".

Klawiszologia

- [F1] - księga mądrości (pomoc online)
- [F2] - powtórz opis misji lub treningu (bez głosu)
- [F5] - włącz/wyłącz chmury (tylko w trybie 32-bitowym)
- [F6] - włącz/wyłącz sprzętowy kursor myszy
- [F7] - włącz/wyłącz dymki
- [F10] - muzyka głośniej
- [Shift+F10] - muzyka ciszej
- [F11] - efekty dźwiękowe głośniej
- [Shift+F11] - efekty dźwiękowe ciszej
- [F12] - głos głośniej
- [Shift+F12] - głos ciszej



Warkanoid II: WildLife

(Apache Software)

Minimalne wymagania: P-166, 16 MB RAM, Win95/98/2000/NT, DirectX

Czy trzeba tłumaczyć komuś, co to jest "arkanoid"? Myślę, że każdy rozbił już tyle różnych ścian tyloma piłeczkami, więc nie ma to sensu... Zatem powiem tylko, że demo ma 13 MB i nieco irytującą (mnie) oprawę dźwiękową, ale niezłą grafikę i takąż grywalność... Aha! Demo rozpakowujemy na HDD, a dopiero potem instalujemy... O klawiszologii nie ma co pisać - myszka wystarczy.



Motorhead	- 01/00
- ekstra samochodówka!	
Shogo: MAD	- 02/00
- znana gra FPP	
Actua Soccer 3	- 03/00
- piłka nożna (symulacja)	
Plane Crazy	- 04/00
- samolotowa ściganka	
Incoming	- 05/00
- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)	
G-Police	- 06/00
- akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu	
Fallout 2	- 07/00
- sequel GIGAHitu RPG [też gigahit :)]	
Croc: Legends...	- 08/00
- zabawna platformówka w 3D	
Ultimate Race Pro	- 09/00
- symulator jazdy samochodem	
M.A.X. 2	- 10/00
- rozbudowany RTS	
MIG Alley	- 11/00
- symulator lotu myśliwców	
Big Race USA	- 12/00
- pinball	
Int. Rally Championship	- 12/00
- samochodówka	
Total Annihilation	- 01/01
- znakomity RTS	
Heroes of Might & Magic	- 02/01
- kultowa turowa strategia fantasy	
Army Men	- 03/01
- akcja + elementy strategii	
Unreal	- 04/01
- GIGAHit z gatunku FPP	
Dark Vengeance	- 05/01
- akcja w TPP, w klimatach Heretica 2	
V-Rally	- 06/01
- samochodówka	

* Spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, niezajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99, Mobility w 12/00, Egoboo itd.). Było też WIELE pełnych wersji użytków.

Boorp's Balls

(Xpiral)

Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win9x/ME/00, DirectX

Heee... fajne! Zrobiona "z jajem" gra zręcznościowo-logiczna. Nie będę tłumaczył zasad, ponieważ po to jest tryb tutorial :). Mówiąc w skrócie, liczy się szybkość, dobre oko, szybki refleks i nieco wyobraźni przestrzennej. Można pograć w 2 naraz, do dyspozycji jest 5 etapów. Całość - 16 MB. Fajna grafika.

Klawiszologia: kursory + prawy [CTRL]

Hostile Waters

(Rage)



Wymagania minimalne: P233, 32 MB, Win95, akcelerator z 8 MB RAM

Połączenie rozbudowanego RTS-a w 3D z elementami gier akcji (TPP), a nawet symulacji! Moim zdaniem jedna z lepszych gier ostatniego półroczka (naturalnie z punktu widzenia fana takowych mieszanek - ale jeśli Dark Conspiracy, Shadow Company czy Moon Project budzą twoje ciepłe uczucia, to świetnie trafiłeś!). Demo rozpakowuje się w tempie (co troszkę trwa), a dopiero potem instaluje we wskazanym katalogu (ok. 125 MB!). Oferuje 3 levely. Niestety, jeśli idzie o klawiszologię, to muszę odesłać was do dokumentacji demo :).



Kohan: Immortal Sovereigns

(Timegate Studios)

Wymagania minimalne: P233, 64 MB, Win95, DirectX

RTS osadzony w świecie fantasy. Przyznaję, że dość skomplikowany... coś pomiędzy Age of Empires i Warlords Battlecry (naturalnie to tylko moje wrażenie). Potrzeba na to demo 61 MB; oferuje 1 scenariusz i tutorial (wszystko w trybie kampanii). Radzę poczytać dokumentację.

Kikujiro

(Nitro Code Clubps, Inc.)

Wymagania: po prostu PC :)

Odmiana Sokobana. Wiecie, co to jest - ano przesuwanie skrzyń walających się po planszy w wyznaczone miejsce. Niby trywialne, a zmusza do myślenia. Demo oferuje 10 leveli i możliwość ingerencji w pokład muzyczny, wygląd tła itp., itd. Cóż, dla fanów myślenia... 6 MB na HDD.

Adventure Pinball: Forgotten Island

(Digital Extremes)

Wymagania minimalne: P266, 32 MB, karta grafiki 4 MB, wskazany akcelerator

Hmmm... pinball 3D na engine'ie Unrealu, który wcale do końca nie jest takim znowu TYLKO pinballem... Brzmi zawile? No to wrzućcie sobie to demko i pogadamy, jak zagrać. Parędziesiąt stron dalej macie ręce teje gierki. Demo zajmuje jakieś 40 MB. Obsługiwać całość można myszką (najlepiej 3-przyciskową: przycisk do odpalenia kuli i po jednym na każdego bumpera). Fajne, ale... wolę klasyczne pinballe, co tu kryć. Można też sterować klawiaturą, naturalnie.



Wraiths - Extreme A-Grav Racing

(Crystal Interactive)

Wymagania: P266, 32 MB RAM, wskazany akcelerator, Win 9x, DirectX (*)

Wścigi osadzone w przyszłości, w czasie których możemy nie tylko wyprzedzać innych zawodników, ale i zdrowo przygrzać im tyłki ogniem broni pokładowej. Ot, taka zręcznościówka; 9 MB na HDD. 1 trening, 1 misja.

(*) - wymagania przybliżone, autorzy poskąpili jakiejkolwiek informacji na temat demo :

Klawiszologia

[kursory] - sterowanie
[CTRL] - ognia!



Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phunglubia

Wymagania minimalne: P166, Win 9x/ME/00/NT, DirectX 0.0, 64 MB RAM

O, miła niespodzianka. Klasyczna - w 2D - przygodówka tzw. "starej szkoły". Wiecie "point'n'klik" i te sprawy. Wygląda jak brat "Księcia i tchórze" (to komplement, jakby kto pytał). Wprawdzie bez znajomości angielskiego nie ma co się za nią brać... ale warto :). Sporo humoru i w ogóle... 71 MB na HDD. Szczegóły i obsługa w dokumentacji demo. Zresztą w tym numerze CDA znajdziecie recenzję...

F/A-18 Korea

(Azora)



Wymagania: P2-233, 64 MB, akcelerator, Win 9x/ME/00.

Tytuł mówi wszystko :). Symulator lotu, nie? :) Potrzeba 51 MB na HDD. Demo zawiera 1 misję. Tu zalecam też lekturę dokumentacji.



Galactic Patrol

(Monkey Byte Development)

Wymagania minimalne: P133, Win 9x, DirectX, 16 MB RAM

Kosmiczny shooter (udając, że jest symulacją lub grą FPP :)). Po prostu latamy i strzelamy w nadlatujące fale wrogów. Ma swój urok... szczególnie dla starszych graczy, którzy pamiętają salony gier z połowy lat 80... Demo to całe 4 MB na HDD mniej...

Klawiszologia

[H] - help
[Kursory] - poruszanie się
[Spacja] - strzał z podstawowej broni
[Tab] - przełącz się na drugą broń
[CTRL] - ognia z drugiej broni

Dark Vengeance - masz problem?

Na niektórych maszynach pojawia się przy instalacji komunikat o braku jakichś plików wave itd. Co robić? U mnie pomogła zmiana w Panelu Sterowania => Multimedia => Odtwarzanie (Zaawansowane właściwości), zakładka Wydajność - należy przesunąć suwak o minimum 1 pozycję w lewo z pozycji "pełne przyspieszenie sprzętu". Potem restart i spróbujcie...

Operation Flashpoint

(Bohemia Interactive Studio)

Wymagania minimalne: PII 350, 64 MB, Win95, akcelerator 16 MB

No, no, ambitny FPP\TPP, w którym trzeba BARDZO myśleć... Powiedzmy, że fani Delta Force i Counterstrike'a powinni się ucieszyć. Akcja osadzona w bliskiej - bardzo - przyszłości dodaje grze realizmu. Ogólnie: grze bliżej symulacji żołnierza niż shooterowi. Demo zawiera 1 level. Zadanie masz proste - na planszy mają zostać tylko martwi wrogowie... Demo potrzebuje 93 MB, a w zamian daje jedną misję. I tu też zalecam lekturę dokumentacji demo.



Passage 3

(TopWare) DEMO PO POLSKU

Wymagania minimalne: P150, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX

Jeszcze jedna gra logiczna, której demo zajmuje 35 MB. Recenzja była w CDA 05/2001. A ponieważ dokumentacja jest po polsku, a w czasie gry podpowiada nam ciepły żeński (acz niski) głos, to nie będzie problemów z "obcykaniem" zasad, prawda?

Down Stone

(Crystal Interactive)

Minimalne wymagania: P166, DirectX, Win 9x

Hmmm... raczej dla waszych młodszych braci i (szczególnie) siostr, ale jeśli sami lubicie taki nieco infantylny (pokemonowy) klimacik w grach logicznych (bazujących na idei Tetrisa), to proszę bardzo. Dla 1-2 graczy naraz, dostępny tryb Battle Mode. Nie powiem: sympatyczna grafika i "ujdzista" muzyczka - no, ale... Demo zawiera się w 36 MB. Jeśli ktoś pamięta takie gierki jak np. Puru Puru czy Bust a Move - to jest też w tym stylu.

Klawiszologia? Kursory i lewy [CTRL] - i wiecie wszystko...

Desperados - Wanted Dead or Alive

(Infogrames)

Wymagania minimalne: P233, 64 MB, Win95

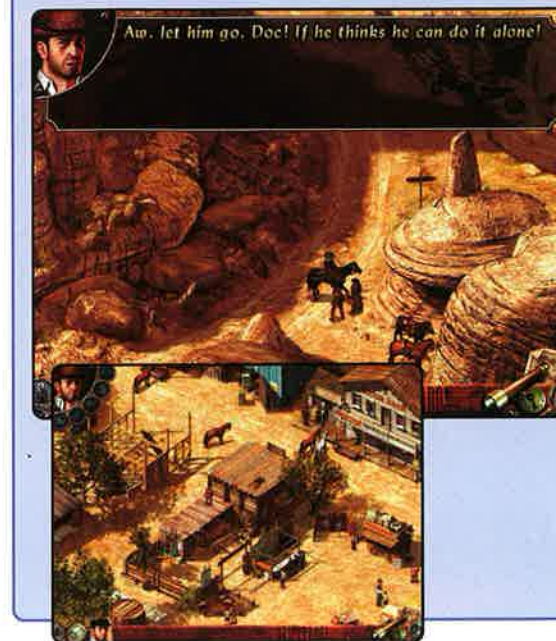
Hmm... strategia + przygodówka? Albo może inaczej - taki Fallout w realiach Dzikiego Zachodu? Ciężko powiedzieć, ale łatwo stwierdzić, że to za... rąbista gierka! Recka już chyba za miesiąc! A póki co - zagrajcie... Demo rozpakowuje się wstępnie do tempa. Potrzebujesz na nie ponad 130 MB.

Mimo podanej klawiszologii gorąco polecam lekturę dokumentacji demo... Aha. Jesteś samotnym łowcą głów w zapomnianym przez świat małym mieście... pełnym łotrów. Co za klimat! Rodem prosto z westernów Sergio Leone'a. Czy wam też główny bohater przypomina młodego Clint Eastwoda? :)

Uwaga: misja ładuje się baaardzo dłuugo (szczególnie pod sam koniec, gdy rozpakowują się sample, byłem już pewien, że demo wisi). Zalecam dużo cierpliwości. Ale za to popatrzcie, w jak genialnie prosty, a klimatyczny sposób pokazany został postęp ładowania...

Klawiszologia

[+] i [-] - zoom in/out
[kursory] - scrolling
[M] - minimapa
[1] - [6] - przełączanie się na inne postacie
[A] - zaznacz wszystkie postacie
[D] - anuluj poprzednie polecenie
[Shift] + RMB - kliknij jakąś zaznaczoną postać, by anulować zaznaczenie
[C] - czołgamy się
[S] - wstawiamy (anuluj poprzednie polecenie)
[Shift] + lewy klawisz myszy - idź za budynek
[G, H, J, K, L] - wybór odpowiedniej ikony akcji (np. G - przeładuj "defaultową" broń zaznaczonej postaci
[Q] - save'uje "quick action" (to nie save game!)
[F5] - Quicksave
[F8] - Quickload



PROGRAMY

Windows Media Player 7 - bardzo przydatna i nieźle wyglądająca playerka.

DirectX 8.0 - najnowsza wersja bibliotek Microsoftu potrzebnych do uruchomienia większości gier i programów.

Acrobat Reader 4.05 - przeglądarka do plików PDF. Absolutnie wymagana do czytania sieciowych dokumentów.

True3D - ciekawy program do tworzenia stereogramów, czyli trójwymiarowych bitmap.

CD-R Diagnostic - bardzo przydatny programik do sprawdzania poprawności wypalonych danych na płytkach CD-R i CD-RW.

EXTRAS

Bonus 1 - Delphi - kursu cz. 4, sporo ikon i kursorów, polskie magi - Inklus, WK#17; Eric Clapton w wersji midi; zabawne teksty, screensavery, start-upy, tapety, theme-packi, użyci (także po polsku).

Bonus 2 - coś dla graczy. Małe gry: ABM Command (polecam :)), Chuckie Egg, Lords of Midnight. Levely: Heroes 3, Starcraft. Save'y do: Star Trek Away Team; Star Wars Battle of Naboo; WW 2 Normandy. Tipy po polsku. Trainery do: Adventure Pinball, Black & White, Boomerang Breaker, Chicken Farm, Evil Dead, Fallout Tactics, Kohan, Majesty, northern, Of-froad, Outlive, Space Tripper, Star Trek: Away Team, Summoner, Time Traveller.

Tawerna RPG - kącik fanów gier RPG i cRPG. Action Mag - dla tych, którzy lubią poczytać o dziwnych rzeczach... Polecam! Ale czytajcie na własne ryzyko. Wskazany jaki, taki poziom IQ :).

Strategic Area - dla fanów gier strategicznych. Esensja - najnowszy nr znakomitego maga poświęconego s.f. Zawodowy poziom!

FPP Zone - kącik fanów gier FPP. Scena - czyli co można wycisnąć z komputera, jeśli się ma talent...

Speed Zone - dla fanów 4 kółek (w realu i w komputerze).

Adventure Zone - kącik gier przygodowych i TPP.

FAQ - najczęstsze pytania do redakcji CDA - i nasze odpowiedzi. Tamże...

Słowniczek gracza - czyli "łopatologiczne wytłumaczenie" wielu i pozornie trudnych terminów spotykanych w naszych recenzjach, poradach itp.

Sport Center - kącik fanów sportu i gier sportowych.

Pomocna Dłoń - anonse czytelników. MP3 Zone - dla fanów MP3... i ogólnie muzyki odtwarzanej via komputer.

INDEKS DEM

- Adventure Pinball - Forgotten Island
- Boorps Balls
- Catan - Pierwsza Wyspa PL
- Desperados - Wanted Dead or Alive
- Down Stone
- F/A-18 Korea Gold
- Galactic Patrol
- Gilbert Goodmate
- Hostile Waters
- Kikujiro
- Kohan: Immortal Sovereigns
- Operation Flashpoint
- Passage 3 PL
- Super Methane Brothers
- Warkanoid II WildLife
- Wraiths - Extreme A-Grav Racing

STRONA
GŁÓWNA

CO NOWEGO

GRY
KOMPUTEROWEGRY KARCIANE
I RPG

KSIĄŻKI

FILMY DVD

AKCESORIA
I GADŻETY

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA



W Numerowanej Edycji Kolekcjonerskiej Baldur's Gate znajdziesz: grę Baldur's Gate II, grę Baldur's Gate, dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczów, koszulkę Baldur's Gate, karty, mousepad

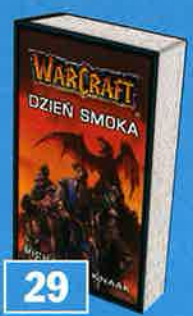
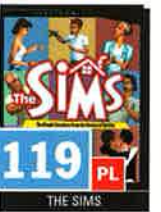
INFORMACJE
DODATKOWE

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach.

CO ZYSKujesz KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

OFERTA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym www.wirtualny.com

Juz niedługo, na kartach książek, będziesz mógł poznać dalsze losy bohaterów znanych Ci dotąd z gier komputerowych. Sprawdź, co było później...

PREMIERA: LATO 2001

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDŹ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

www.wirtualny.com

Tel. (0-22) 519 69 69

fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: wirtualny@wirtualny.comPRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰
W SOBOTY W GODZINACH 10⁰⁰ - 14⁰⁰PRZED
PREMIERĄ

CO NOWEGO

GRY
KOMPUTEROWEGRY KARCIANE
I RPG

KSIĄŻKI

FILMY DVD

AKCESORIA
I GADŻETY

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

DIABLO II LORD OF DESTRUCTION - EXPANSION SET



PREMIERA: CZERWIEC 2001

Akcja dodatku będzie się toczyć na dalekiej północy, zamieszkaną przez barba-rzyńców. Wyruszą tam w poszukiwaniu Baaem - ostatnim ocalałym Księciem Piekieł. Baaem i jego słudzy dążą do zniszczenia Kamienia Świata chroniącego Ziemię przed inwazją sił piekielnych. Jeśli to zadanie im się powiedzie, Zło zaleje cały świat i nikt nie będzie mógł go pokonać. Czy jesteś gotów stawić czoła najpotężniejszemu z demonów aby ocalić świat? W Lord of Destruction pierwszą zmianą, która rzuca się w oczy jest grafika - właściciele silniejszych maszyn będą mogli zachwycać się grafiką w rozdzielczości 800 x 600. Już po pierwszych opublikowanych screenach widać, że w tej rozdzielczości grafika prezentuje się imponująco. W połączeniu ze wspomaganiami sprzętowej akceleracji, na ekranach komputerów otrzymamy prawdziwą, graficzną ucztę. Kolejna bardzo ważnym uzupełnieniem są dwie zupełnie nowe postaci - Druid i Zabójczyni. Każda z nich posiadać będzie po trzydzieści unikalnych czarów i umiejętności.

BALDUR'S GATE II - TRON BHAALA



Baldur's Gate II Tron Bhaala, zawiera nową opowieść, historia związana jest z legendą „dziecka Bhaala” i zawierać będzie zupełnie nowe lokacje między innymi Twierdzę Strażników, Miasto Saradusch i tajemniczą Otchłań, czary, poprawione procedury zachowań mieszkańców i spotykanych przez nas postaci. W grze także zupełnie nowa klasa postaci - Dzikie Czarowniki.

PREMIERA: CZERWIEC/LIPIEC 2001

Zamawiając przed premierą dodatek Tron Bhaala otrzymasz GRATIS grę WEHIKUL CZASU PL

EXTRA GRA NR. 2 - JAGGED ALLIANCE 2.5



Całkowicie nowa fabuła gry, zintegrowany edytor map, 6 zupełnie nowych poziomów trudności, 10 nowych postaci, 10 nowych modeli broni, 20 nowych sektorów, wypełnionych akcją, możliwość importowania postaci z poprzedniej części gry, nowe możliwości taktycznej rozgrywki.

PREMIERA: 12 CZERWCA 2001

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

wirtualny.com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych

cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe demo.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:
<http://www.gry.wp.pl/>

Coś Nowego

nowości miałyby się znaleźć trójwymiarowy, interaktywny model Voyagera, dwie kampanie single player, 17 map multiplayerowych i 12 nowych bohaterów. Jakby tego było mało, zapowiedziano również dwa nowe tryby gry: jeden z nich - Assimilate - zmusi graczy do ponownego stawienia czoła Borgowi. Data premiery dodatku - jeszcze tej wiosny.



WARRIOR KINGS

Jeśli ktoś z was pamięta jeszcze Shoguna lub starego dobrego Mytha, to z pewnością uciechy się na wieść o tym, że powstaje kolejna podobna produkcja. Ta nowa gra została przygotowana przez ludzi z firmy Black Cactus. Przyszanajmniej, że produkt ten, na pierwszy rzut oka, przypomina Shoguna - ale osadzonego w realiach średnio-wiecznej Europy. Jednak te realia nie są do końca historyczne. Świat Warrior Kings pełen jest mitologicznych potworów, a sama historia również różni się znacznie od rzeczywistości.

Kroll

• ***

Ciekawy skrót, nieprawda? Jego rozwinięcie to: Crazy Car Championship, co sugeruje już po niekąd, czym w istocie owe tajemnicze 3xC jest. Jestem pewien jednak, że nie zgadlibyście, w jakim świecie te rajdy się rozgrywają, tu bowiem wyróżnia jej autorów, Synaptic Soup, stworzyła świat składający się z... zawieszonych w powietrzu wysp (pomiędzy nimi rozpięte są fragmenty torów), a pojazdom biorącym udział w wyścigach, które, nawiasem mówiąc, konstruować będzie sam gracz, dając silniki napędzane... parą!

Dodatkowym, choć zgola odmiennym, powodem, dla którego warto zainteresować się tą grą, jest fakt, że napędzający ją engine - słynny już Cipher - korzysta ze wszystkich funkcji realizowanych sprzętowo przez GeForce 3. Szykuje się więc prawdziwa uczta dla oczu.

• Conquest: Frontier Wars zakończone

...lecz, jak informują twórcy tej strategii RTS, nie zostanie ona wydana aż do wczesnego lata.

• GP3 add-on

Grand Prix 3, mimo że sporo spóźnione, okazało się warte oczekiwania. Jednym ze skutków dwuletniej obsuwy (szybko zresztą poprawionym przez przedsiębiorczych fanów) jest jednak niedostosowanie realiów gry do aktualnego (na dzień wydania gry) sezonu 2000. Warto jednak poinformować, że na dniach dosłownie nie należy oczekiwać oficjalnego dodatku zatytułowanego Grand Prix 3 2000, który zawierać ma wszystko, co potrzebne, by dostosować grę do dzisiejszych wymogów, m.in. tory Indianapolis i Sepang. Ale nie koniec na tym:



Wszystko to zmieniło się jednak, kiedy umarł stary Arcykapłan, a Rada Kardynałów wybrała nowego. Wybrano Icthyusa Granitasa, kardynała z "niesmaczną" reputacją i mroczną przeszłością.

Po przejściu władzy przez Granitasa siły i bogactwa były gromadzone w Telamagno - mieście Jednego Boga. Nowy Arcykapłan nie przejmował się innymi prowincjami ogromnego państwa. Rozpoczął się rozpad Imperium. Nowe rządy przyniosły ze sobą restrykcje i prześladowania. Każdy przejaw niezadowolenia lub spisko-

wania był błyskawicznie likwidowany. Ogromna armia, której zadaniem była ochrona Imperium, przekształciła się w organ porządku wewnętrznego. To z kolei doprowadziło do tego, że zewnętrzne prowincje zaczęły nękać hordy barbarzyńców.

Ludzie Imperium byli coraz bardziej niezadowoleni, aż w końcu postanowili zwrócić się z prośbą do potężnego Księcia Cravanta, by reprezentował ich w Senacie. Jednak Arcykapłan nie interesował się problemami poddanych. Wysłał armię, która krwawo tłumiła wszelkie bunty, natomiast Cravanta postanowił zniszczyć finansowo i osłabić jego pozycję.

Fabula gry jest dość rozbudowana i oparta na najlepszych wzorcach z naszej historii. Jak zapewne się domyślicie, w grze wcielimy się w dowódcę wojsk Cravanta i postaramy się przywrócić stary ład w Imperium. Zadanie to nie będzie łatwe, a nasze decyzje będą miały wpływ na to, jakie będzie zakończenie gry (jest pięć alternatywnych dróg rozwoju wydarzeń).

Warrior Kings to trójwymiarowa strategia czasu rzeczywistego. Mamy więc tutaj zaplecze, w którym tworzymy budynki oraz magazynujemy surowce. Do tych ostatnich należą: żywność, drewno, kamień i metal. Jak to zwykle bywa, od owych surowców zależy potęga oraz kondycja na-



szego państwa. Drugą ważną rzeczą jest armia. Ten element został przez twórców potraktowany bardzo poważnie. Samych jednostek nie jest być może dużo, ale możliwości ich upgrade'owania są ogromne. Dodatkowo musimy dbać o rozbudowywanie myśli technologicznej, dzięki której będziemy w stanie budować maszyny oblężnicze oraz skuteczniej bronić swoich włości.

Nasze wojska będą mogły wykonywać ruch, atak oraz obronę w pięciu podstawowych formacjach. Przeprowadzanie formacji będzie bardzo łatwe i nie będzie problemem ustawienie kolumny, pozwalającej na najszybsze przemieszczanie się linii, dzięki której wykorzystamy w pełni umiejętności naszych żołnierzy, czy też kofa, formacji typowo defensywnej. Prócz tych trzech możliwości będziemy mogli ustawić naszych pupili w formacji luźnej. Nie będą oni wówczas wchodzić w walkę. Piątą i ostatnią formacją będzie klin przeznaczony przede wszystkim do działań ofensywnych, które będą miały na celu przełamanie linii przeciwnika.

Na uwagę zasługuje także doskonała grafika. Wszystkie modele



postaci będą powleczone ładnymi teksturami. Nie inaczej będzie w przypadku otoczenia. Zresztą wystarczy popatrzeć na screeny. Dodatkowo w grze będą uwzględnione wszelkie warunki atmosferyczne oraz różnice terenowe (zbiorniki wodne, wzgórza i lasy). Trudno w tej chwili coś więcej powiedzieć na ten temat.

Miejmy nadzieję, że wszystkie obietnice zostaną spełnione i gra będzie urzekła grafiką, jak i realnością.

Na zakończenie dodam, że autorzy przygotowują także rozbudowany system gry wieloosobowej. W Warrior Kings będzie mogło zagrać jednocześnie do ośmiu graczy w różnych



trybach gry. Będzie można toczyć małe potyczki lub brać udział w starciach ogromnych armii. Jak to wszystko będzie wyglądać w praktyce? Odpowiedź na to pytanie znajdziemy dopiero po premierze gry. Miejmy nadzieję, że wszystko pójdzie po myśli twórców z Black Cactus i Warrior Kings będzie wielkim hitem. □

WARRIOR KINGS
Black Cactus

Coś Nowego

wraz z dodatkiem w grze pojawi się nowy system zarządzania replami, system komunikowania się z pit-stopem, poprawione też zostaną: dźwięk, model uszkodzeń bolidów, a nawet wymieniona już teraz fizyka jazdy! Słowem: warto czekać.

• GP4?

A jakże - już się robi. Jego premiera - ponoć w początkach 2002.

• Tomb Raider The Movie

Najpełniej oficjalny plakat filmowy z piękną Angie Jolie w roli głównej - poniżej. Aha, jeszcze jedno - TR: The Movie pojawi się w kinach (naturalnie nie u nas) już 15 czerwca 2001.



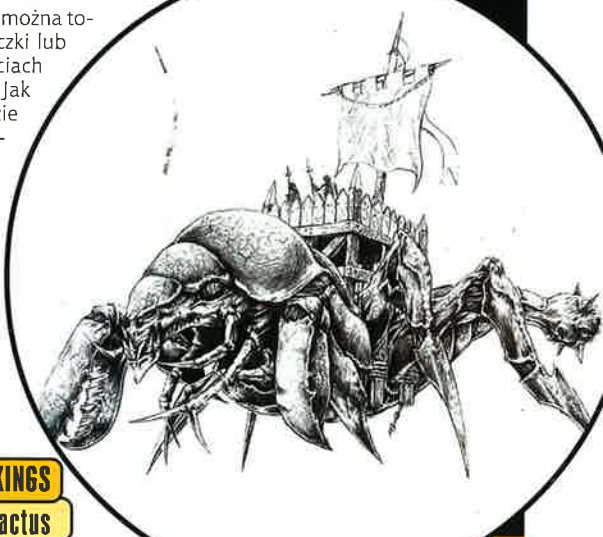
• Eidos - już nie tak tragicznie?

Po paru cieniutkich miesiącach Eidos notuje zyski. Wprawdzie, jeśli by rozpatrywać ogólny bilans roczny, wciąż znajduje się pod kreską, jednak zyski z pewniaków, pokroju TR: Chronicles, powoli windują firmę w górę...

• On Deck Interactive - z pokładu

On Deck Interactive, jedna z galęzi współtworzących Gathering of Developers, znika z komputerowej sceny. Powodów, które przywiodły zarząd On Deck Int. do tej decyzji, nie podano.

On Deck Interactive powstała w ubiegłym roku jako dział realizujący projekty gier z niższej półki, m.in. niesamowitego Serious Sam i wspo-



Coś Nowego

mnianego powyżej Duke Nukem: Endangered Species (ten ostatni wydany zostanie przez GoD).

• Borgiem być...

Kolejny Star Trek. Tym razem na warsztat wzięto Borga, czyli coś, czego nikt nie będący zdeklarowanym trekerem zrozumieć nie może. W każdym bądź razie, Star Trek: Borg Assimilation, tworzony przez autorów Majesty - Cyberlore, ma być czymś zupełnie nowym nawet dla nich: symulatorem kolonii Borg(a). Borg Assimilation stanowi mix Settlersów i SimCity i oferuje dwunastopozycyjną kampanię, w czasie której gracz będzie musiał - zrobić coś, czego jako fan Star Wars oczywiście nie rozumiem: P - zasymilować kolejne rasy i ich światy, dzięki czemu otrzyma dostęp do kolejnych budowli i opcji. Borgiem będziecie mogli zostać ponoć już w najbliższej przyszłości...



• Trainz: Virtual Model Railroading

A mawiają, że wąż polknął już własny ogon i że wszystko już było... Otóż nie wszystko: po raz pierwszy spotykam się z pomysłem przeniesienia emocji związanych z... rozkładaniem metrow miniaturkowych torów, ustawianiem na nich malerki kolejek i zabawą nimi! Nie dość na tym:

Persian Wars

I spadł z niebios pierścień króla Salomona, którego wszyscy pożąдали naraz, albowiem siłę i władzę dać on miał znalazcy swojemu. Zdobyć go jednak mogą tylko najdzielniejsi lub ci największym sprytem się wykazujący.

Qn'ik

Perskie wojny? A cóż to takiego? Strzelanka, w której zamiast latać na stabilnym, acz stereotypowym statku kosmicznym, trzeba na dywan wskoczyć? I to była pierwsza myśl, gdy zobaczyłem jedną z wielu nowych gier Cryo mających na dniach (zapowiedzi innych można poczytać gdzieś niedaleko) ukazać się w sklepach w Europie. Nie moja wina, że skojarzenia ze Star Wars to już moje skrzywienie. Jednak co do samych dywanów się nie pomyliłem, będą! Szkoda tylko, że ze względu na charakter gry nie będzie można nimi polatać w sposób "klasyczny". Bardzo mnie ciekawi fizyka takiego lotu - czy dywan jest sztywny, ile zachodzi na zakrętach... No co? Różne są zboczenia.

Nie ma jednak co liczyć na symulator lotu dywanem, a na pewno nie w tej grze, gdyż jej gatunek można łatwo odgadnąć po pierwszym rzucie oka na screeny. Po drugim wrażenie niewiele się zmienia, a trzecie oko proponowałbym zostawić w czole (czy gdzie je tam macie), może okazać się przydatne podczas dalszego czytania tego tekstu.

Jak więc jeszcze nie mówiłem, Persian Wars jest strategią w czasie rzeczywistym (czyli po prostu mówiąc: eRTeSem). Oczywiście - jak każda wychodząca dzisiaj gra z ambicjami. Niestety nie aż tak dużymi, by pozwolić na kontrolę jednostkami w FPP - nie ma tak dobrze. Właściwie jest klasycznie - prawie wszystkie wychodzące dzisiaj "real time strategies" mają w

bioną "działkę", toteż aby wygrać, należy odpowiednio obliczyć swoje siły i możliwości. W PW na gracza czeka blisko 100 odmiennych jednostek, wiele magicznych artefaktów możliwych do zdobycia w trakcie gry, specjalne magiczne zdolności... Dodatkowo zastosowano też stary pomysł z gier RPG z rosnącym doświadczeniem żołnierzy (o ile tak ich można nazwać). W grze występuje tylko jedna kampania, która jest za to całkowicie nieliniowa i interaktywna (cokolwiek to oznacza). Ta jedna, wielka, ma być podzielona jeszcze na cztery mniejsze, które mają głębiej wprowadzić gracza w mistyczny klimat gry.

Widząc grafikę Persian Wars, od razu można powiedzieć, kto jest producentem gry. Cryo ma bardzo specyficzną manierę, która w przygodówkach może i nie drażni (vide zapowiedź Atlantis 3, która powinna znajdować się gdzieś niedaleko w tym numerze), ale już w RTS-ie może drażnić. Otóż jak zwykle wszystko jest bardzo dokładne i dopracowane w każdym calu, ale... całkiem pozbawione życia. Wszystko wydaje się tu być zrobione z plastiku.

tek menedżersko-taktyczny. Bo to on właśnie odróżnia Persian Wars od chociażby Starcrafta.

Z czystej przyzwoitości powiem, że w grze będą trzy rasy - Amazons (no przecież! Jak sama nazwa wskazuje, Amazonki pochodzą z Persji!), które korzystają z potężnych zastępów więźniów bijących się dla nich. Bedouins, wraz z ich wspaniałą kawalerią, i ostatnia: Ghouls, czyli poczwary ze zdumiewającymi maszynami wojennymi. Bitwy między tymi rasami odbywać się będą na jednym z trzech terytoriów: lądu, morza i powietrza. Każda rasa będzie miała swoją ulu-

Premiera gry zapowiadana jest na tzw. "sezon ogórkowy" - wakacje. Nie wiem dlaczego, ale zwykle gracze w tym okresie lubią uciekać od komputera, zwłaszcza że najlepsze gry i tak wychodzą zwykle na Gwiazdkę. Czyżby Cryo bało się konkurencji? □

Persian Wars
Cryo

ZASTANAWIAŁEŚ SIĘ JAK PRZEŻYĆ PO

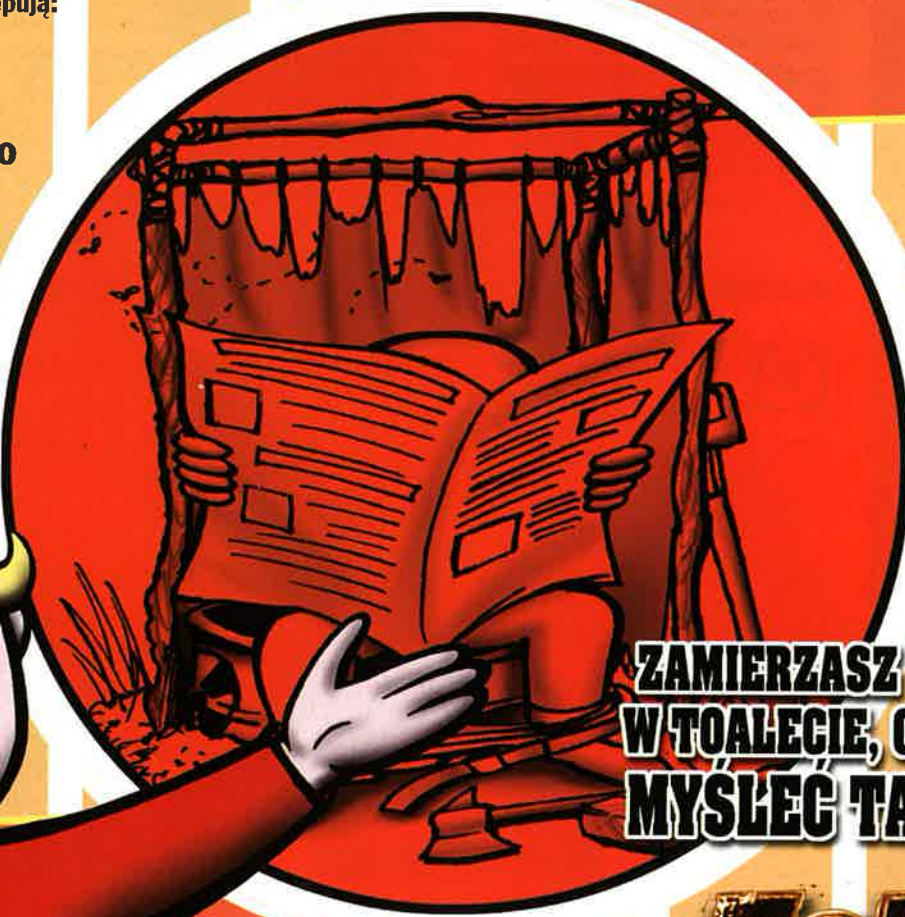
WOJNIE ATOMOWEJ?

W polskiej wersji występują:

Mirosław Baka

Andrzej Chyra

Olaf Lubaszenko



**ZAMIERZASZ SCHOWAĆ SIĘ
W TOALECIE, CZY ZACZNIESZ
MYŚLEĆ TAKTYCZNIE?**

Fallout Tactics

Przygotuj się. Myśl taktycznie.

JUŻ W SPRZEDAŻY! CENA TYLKO 99,90 ZŁ ZA PAKIET NA 6 CD!

Wybuchowa polska wersja Fallout Tactics zawiera aż trzy pełne gry łącznie na sześciu płytach CD:
• grę FALLOUT TACTICS PL na 3 CD • BONUSOWY DYSK • z dodatkami do Fallout Tactics
• pełne wersje gier FALLOUT 1 • i FALLOUT 2 • w ekskluzywnych opakowaniach DVD.

Więcej informacji:
<http://fallout.cdprojekt.com>
Patronat medialny:
www.gry.wp.pl

Opracowanie wersji polskiej
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Interplay™

iTouch™ Keyboard



NAJLEPSZA KŁAWIATURA
DO ZADAŃ TAKTYCZNYCH



Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Perca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
© 2001 Interplay Productions. Fallout Tactics i logo Fallout Tactics są zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Coś Nowego

jego twórcy. Auran, twierdzą, że znajdziemy w T.V.M.R. znacznie więcej i że nie tylko będzie nam dane pokierować tymi trójwymiarowymi składkami, ale i zarządzać całym sektorem ruchu czy nawet zbudować własną dioramę! Ciekawostką jest również fakt, że dla kolekcjonerów przewidziano możliwość - już po premierze gry - zakupienia via Sieć nowych, absolutnie unikalnych wirtualnych modeli pociągów! Czyżbyśmy mieli być świadkami narodzin nowego wirtualnego hobby?



DX - GoT

Jak ja lubię akronimy... :) Powyższy oznacza Deus Ex: Game of the Year, czyli planowaną na wiosnę edycję ubiegłorocznego hitu - najdoskonalszego jak dotąd thinker-shootera autorstwa ION Storm. Nowością w stosunku do oryginału będzie uwzględnienie wydanego nie tak dawno temu patcha umożliwiającego zmagania multiplayer w trybie deathmatch. Dodatkowo, co powinno zainteresować również tych, którzy DX na półeczce już mają, na płycie znajdą się narzędzia do tworzenia map i misji. Ostateczną pokusą dla nieodpornych będzie krążek audio zawierający zremasterowaną dla lepszego brzmienia muzykę z gry.



• **UBI Soft rośnie w siłę...**
Ledwie co zdążyliśmy przeczytać o przejęciu przez UBI Soft twórców Settlers, czyli Blue Byte'a, a już śpieszymy z wieścią o kolejnych nabytkach tego niemieckiego molocha. Tym razem jednak sięgnął on nieco dalej, bo za ocean, mierząc w gałąź rozrywkową The Learning Company, złożoną z dwu producentów: SSI i Game Studios. Tym samym UBI Soft zapewnił sobie prawa do min. Myst III: Exile, The Moon Pro-

Gangsters 2: Vendetta

Pewnie każdy z nas, oglądając filmy o Alu Capone bądź też innych "typkach" odzianych w czarne płaszcze i z nalożonymi na czubach jeszcze bardziej czarnymi kapeluszami, zastanawiał się, jakby to było być szefem mafii. Wydawanie wyroków jednym skinieniem palca, chodzenie w towarzystwie obstawy złożonej z całej brygady dryblasów czy też nieodzowne towarzysztwo cygara... :)). Brzmi nieźle? Nic prostszego!

Witamy w czasach amerykańskiej prohibicji. Przeedd państwem "Gangsters 2"!

BAKTERRIA

Choć wyjście z wojska powinno być dla każdego chwilą wręcz wyśnioną (oczywiście nie mówię o tych, którym oczywista nie dała możliwości rocznego kiblowania w tym całym syf... ekk - raju!), to jednak w istocie nie zawsze tak jest. W New Temperance - rodzinny mieście naszego przyszłego bohatera - Joeja Bane'a czekały bowiem tragiczne informacje o śmierci ojca i ciężkim stanie ledwie żywego wuja. Zajmujący się nielegalną sprzedażą alkoholu bracia zostali ofiarami porachunków lokal-

nych organizacji przestępczych. Jako że w wyniku śmierci ojca Joey stracił również "pracę", doszedł do wniosku, że nie ma co rozpaczkać, tylko trzeba zakasać rękawy i ruszyć w poszukiwaniu "nowej rodziny".

Tak, tak. Ponieważ nasz bohater w ciemień bity nie był, uznał, że "zwyyczajne" zabicie winnych śmierci jego ojca byłoby w zbyt niewygodnym stylu. Wyruszył więc na miasto w celu

zabójstwa, handlu bronią i alkoholem oraz innych, niezbędnych mu gagat-

ków do stworzenia własnej wyjątkowej rodziny. (Swoją drogą, aż dziw bierze, jak łatwo stworzyć własną

mafie. Brrr... :) Po pewnym czasie okazuje się, że we wspomniane morder-

stwo wmięszanych było o wiele więcej osób, niżli pierwotnie sądzono, a

do głównych spiskowców nie zaliczał się jedynie boss "konkurencji", ale też

najwyższy postawieni urzędnicy Temperance! Naszego chłopca, który w

międzyzłazie stał się główną siłą w mieście, niewiele to jednak ruszyło.

Paru więcej bądź paru mniej do odstrzaiki - nie takie się przecież rzeczy w koszarach wyrabiało).

Pod względem formuły druga część

"Gangsterów" przedstawiać się będzie niemal bliźniaczo do wersji pre-

kursorkiej. Wszystkie nasze (i naszych wrogów, of korz:) działania będą więc

ponownie przeprowadzane w czasie

najmniejszy, księgowi lub też skorumpowani policjanci. Autorzy gry,

choć dotychczas zdradzają detale jedynie na temat powyższych profesji, obiecują, że w

finalnym produkcie znajdziemy masę kolejnych,

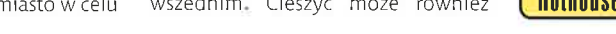
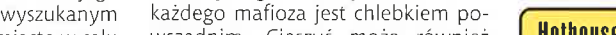
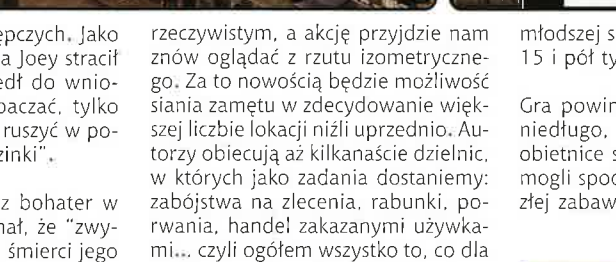
obietnica, jakoby poszczególne zadania miały mieć ze sobą ścisły związek fabularny.

Kolejnym aspektem, na który zwiększono nacisk, jest odpowiednia do zdarzeń pora doby. W końcu wiadomo, że nie wszystkie zadania przeszłyby w dzień i vice versa. I tak: objęci mrokiem będziemy mniej widoczni, ale za to bardziej narażeni na usłyszenie przez przeciwnika. Podobnie z postronnymi ludźmi: co prawda będzie wtedy zdecydowanie mniej przechodniów, ale w zamian na ulice wylegną dodatkowe patrole policji...

No właśnie! Skoro już jesteśmy przy postaciach, to należy nadmienić, iż w grze znajdziemy ich naprawdę wiele. Nie chodzi tylko o samych przechodniów, ale i o posiadających swe rozbudowane charakterystyki członków ugrupowań (bez skrajzeń!). Więc pomagaj bądź też uprzykrzaj życie będą nam sędziowie, opłaceni

niemalicy, księgowi lub też skorumpowani policjanci. Autorzy gry, choć dotychczas zdradzają detale jedynie na temat powyższych profesji, obiecują, że w finalnym produkcie znajdziemy masę kolejnych,

Grafika, choć nie wybiła się ponad dzisiejsze standardy, sprawia jednak jak najbardziej pozytywne wrażenie. Wystarczy zresztą powiedzieć, że, o ile pierwsza odsłona "Gangsterów" chodziła w ledwie 256 kolorach, o tyle jej



timesoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO....

nowinki.

kody do gier.

dema gier.

recenzje.

solucje.

drivery.

Prowadzimy także sprzedaż hurtową. Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt e-mail'em: hurt@timesoft.pl

(0-94) 346-11-59
ZAMÓW PRZESŁANIEM

e-mail: sklep@timesoft.pl

<p>GRY PC-CD ROM</p> <p>Nowości</p> <p>Zapowiedzi</p> <p>Hity</p> <p>Dla dzieci</p> <p>Po polsku</p> <p>Edukacja</p> <p>Koszyki</p> <p>Moje konto</p> <p>Jak kupować</p> <p>Pamiętaj!</p> <p>Recenzje graczy</p> <p>Kody do gier</p> <p>Strony WWW</p> <p>mIRC</p> <p>Patche</p> <p>Dema gier</p> <p>Recenzje</p> <p>Solucje</p> <p>Forum</p> <p>Drivery</p> <p>Linki</p> <p>Prezenty</p> <p>Poczta</p> <p>Strona główna</p>	<p>Witamy w Internetowym Sklepie TimSoft!</p> <p>Prezent do każdego zamówienia: SPRAWDZ!!!</p> <p>Cosacks: European Wars PL - zapowiedź</p> <p>2001-04-26 09:03:29</p> <p>European Wars: Cosacks to historyczna gra strategiczna oparta na wydarzeniach z przełomu XVI-XVIII wieku ówczesnej Europy. To czasy, kiedy narodziła się społeczność tworzyła się i ginęła, złoto zmieniano na armie, a niekończące się wojny toczyły oceany krwi...</p> <p>Diablo 2 PL: Pan Zniszczenia (dodatek)</p> <p>2001-04-26 09:03:29</p> <p>Supercena dla stałych klientów - zaloguj się i sprawdź! Promocja ważna do 27 kwietnia.</p> <p>Najchętniej zamawiane gry</p> <p>1. Diablo 2 PL: Pan Zniszczenia (dodatek)</p> <p>2. Kurka Wodna PL</p>	<p>GRY PC-CD ROM</p> <p>Najbliższe premiery i zapowiedzi</p> <p>1. Na Kłopoty Pantera PL 27.04.2001</p> <p>2. Hookins FBI PL 30.04.2001</p> <p>3. Saga of Mages PL 30.04.2001</p> <p>4. Pęperowa Psy PL (od 13 lat) 30.04.2001</p> <p>5. Speedway '99 PL 30.04.2001</p> <p>6. Earth 2150 PL 30.04.2001</p> <p>7. Worms Armageddon PL 30.04.2001</p> <p>8. Exterminator PL 30.04.2001</p> <p>9. Sudden Strike PL 30.04.2001</p> <p>POLECAMY:</p> <p>C&C RED ALERT 2</p> <p>• Walka w suburbanizowanym obszarze</p> <p>• Dominacja nad światem</p> <p>Kupując produkt odpisujemy 119,99 zł</p> <p>Najchętniej zamawiane gry</p> <p>1. Diablo 2 PL: Pan Zniszczenia (dodatek)</p> <p>2. Kurka Wodna PL</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PRZESŁANIEM PRZESŁANIEM PRZESŁANIEM

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft
COMPUTER SOFTWARE

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 23 maja 2001. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timesoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysłać na kartach pocztowych, konieczne z dopiskiem C-6 na adres: TimSoft_75-016_Koszalin_skr_pocztaowa_211.

Gangsters 2: Vendetta
Hothouse Creations Studio/Eidos

ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zdobytą wiedzę integrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popelnione błędy.

HISTORIA+GIMNAZJUM
Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Seki ikonograficzne, rzuty, mapy, dokumenty i zdj. obrazy, interaktywne kalendarium oraz funkcja KLASÓWKA!

ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej.
• Podręcznik chemii
• opisy podst. działy chemii,
• Układ okresowy pierwiastków,
• Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
• Testy z całego zakresu chemii

JEZYK POLSKI LICZM MATEMATYK
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

JEZYK NIEMIECKI
Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych testów. Ciekawa grafika.

Coś Nowego

ject, Silent Hunter II (data premiery: maj), Warlords IV (wrzesień) i naturalnie - Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor (maj).

• Disciples: Dark Prophecy

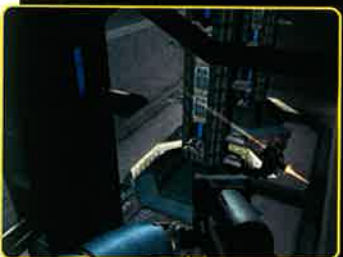


• Zeus: Pan Olimpu w szkołach!

Ministerstwo Edukacji Narodowej uznało Zeusa: Pana Olimpu za pełnoprawną pomoc naukową! Tym samym po raz pierwszy gra komputerowa stała się materiałem pomocniczym przy nauce historii starożytnej Hellady w gimnazjach i szkołach średnich! Panie, panowie, do komputerów - grać... erm, uczyć się!

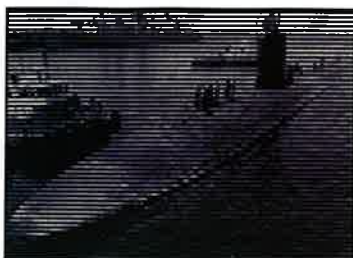
UPDATE: Mianem MEN-owskiej pomocy dydaktycznej mogą poszczycić się również dwa kolejne tytuły tej serii: Faraon oraz Kleopatra: Królowa Nilu.

• Marines



• MicroForté zwalnia ludzi

W niecodzienny sposób odwiedziły się MicroForté twórców nowo wydanego (nie w Polsce) Fallout Tactics: Brotherhood of Steel za dobrze wykonaną robotę, polegającą na przeniesieniu klimatu Wastelands również w świat strategii: część z nich w parę dni po ukończeniu prac otrzymała... zwolnienia. Powodem jest planowana zmiana profilu firmy - zamierza ona skoncentrować się na ukończeniu engine'u przeznaczonego



Odkąd sięgam pamięcią, nigdy nie było mody na symulatory łodzi podwodnych - może dlatego, że nie rozciąga się z nich widok na "pola mallowane zbożem rozmaitem"? Jakikolwiek byłby tego powód, to fakt faktem - ciężko jest znaleźć nowe produkty z tego gatunku, zatem tym bardziej powinien zainteresować fanów nowy projekt sygnowany przez Electronic Arts - SubCommand.

Kominck

Dzięki tej grze będziemy mogli wcielić się w rolę kapitana jednego z najbardziej śmiesznych brył metalu, jakie można spotkać pod wodą (nie wszędzie, w wannie mamy na to niewielkie szanse), a mianowicie amerykańskich SeaWolf i 688(l) bądź rosyjskiej Akuli. Smuci trochę brak Typhoona i innych okrętów made in

Siewierodwińsk, ale na rynkowym bezrybiu i rak ryba, więc idźmy dalej.

Jako zaprawieni w bojach podwodniacy wykonamy wiele misji splecionych w dwie kampanie - a w nich ataki na cele położone w głębi ładu przy użyciu rakiet Tomahawk, akcje ratunkowe (czyżby powtórka sprzed

roku?), przebijanie się przez czapy lodowe w celu przekazania ważnych informacji, ataki na konwoje wroga itp. Słowem, nudzić się nie będziemy, a jeśli już zaczniemy, to nie ma przeciwwskazań, by za pośrednictwem Internetu skopać rufę Yan-kesom :-).

A to wszystko okraszone piękną grafiką 3D i jeszcze lepszym dźwiękiem, zawierającym takie efekty, jak wpływ aktualnej głębokości na odgłosy z powierzchni.

Jak już mówiłem, gry tego typu pojawiają się bardzo rzadko, więc tak czy siak, fani będą czekać na opisywany tytuł, zwłaszcza że tworzą go ludzie mający na sumieniu 688(l): Hunter/Killer. Nie wiadomo, ile to potrwa - może na E3 podane zostaną jakieś konkretne informacje? Tymczasem zapraszam na oficjalną stronę SubCommand - www.subcommand.ea.com.

SubCommand
Electronic Arts



U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TAKĄ SAMĄ CENĘ SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoni, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez Internet a będziesz 1a drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

- Przy zamówieniu powyżej 99 zł WYSYŁKA GRATIS
- Stałe koszty wysyłki: 7 zł
- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnym opakowaniu
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

SUPERPROMOCJA
TYLKO W CZERWCU

Zamawiając programy za minimum:

- 69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:



- 99 zł - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK
- 119 zł - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRA NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)

- 159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKE LUB PORTFELIK



W naszej ofercie ponadto:

Armagedons Blade - pl	49	Moto Racer 2	45	Soldier of Fortune	119
Battle of Britain	109	Na Kłopoty Pantera - pl	79	Submarine Titans - pl	49
Blade Runner	45	Nascar 4	99	Swat 3 Elite Edition	99
Croc	45	NBA Live 2001	119	Test Drive 6	19,90
Cywilizacja 2: Próba Czesu - pl	79	Need for Speed 4	45	Theme Park Inc	119
Delta Force - Land Warrior	99	Need for Speed 5 Porsche	119	Tomb Raider 5 Chronicles	139
Dungeon Keeper 2 pl	45	Nox	45	Tribes 2	99
Earth - Moon Project - pl	69	Panzer General 3 S.E.	99	Tzar - pl	29
Emergency - pl	19,90	Planetscape Torment - pl	99		
Fifa 2001	139	Pro Rally 2001	49		
Freddy - pl	19,90	Red Alert	45		
Grouch	79	Rollercoaster Tycoon Gold - pl	99		
Koszykówka Manager 2001	99	Sacrifice pl	99		
Longest Journey - pl	99	Settlers 3 Gold - pl	99		
Majesty - pl	79	Shadow's of Death - pl	99		
Might & Magic 8 - pl	79	Sheep - pl + pluszowa owieczka	99		

TOMSOFT
Rok założenia: 1991
AUTORYZOWANY PARTNER

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesola 4, tel. (022) 773 19 82, (060) 128 23 63, fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

POLECAMY POLECAMY



SIMS PACK
Gra niespodzianka i portfelik gratis



BALDUR'S GATE PACK
Gra niespodzianka i portfelik lub latarka gratis

PC SPEED DRIVE
NOWA CENA

279 zł

- 2 poziomowy efekt vibracyjny
- dzwignia zmiany biegów
- hamulec ręczny
- regulowana wysokość i kąt nachylenia kierownicy
- działa z każdą grą
- polska instrukcja

1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Coś Nowego

czono dla gier Massive Multiplayer Only - czyli sieciówek w rodzaju Ultimy On-Line, Everquest czy Tribes.

• Black Skies...

...czyli D.O. (nie, nie pociwie, Ozzy Osbourne) w nietypowym dla siebie środowisku - grze komputerowej (by iRock Interactive). Enjoy.



• Chaser

Mamy rok 2086 (załóżmy dla dobra sprawy). Jesteś Chaserem - osobą, z której pamięci, na skutek nieszczęśliwego (a może nieprzypadkowego) wypadku, zostały niezbędne strzępki. Problemy natury egzystencjalnej (typu: "gdzie ja zostałem swojego Hoovera") schodzą na dalszy plan w konfrontacji z faktem, że nie masz równieź pojęcia, dlaczego ścigają cię wszyscy: od policji po gangi. Tajemnicą też pozostaje, czemu czynią to z takim zaangażowaniem i nie przejmując się ewentualnymi niewinnymi ofiarami, które miały nieszczęście znaleźć się w nieodpowiednim miejscu, tj. obok ciebie, w nieodpowiednim czasie i nie zdołały ustrzec się paru zbłąkanych kul... Interesujące? A jakże, coś jak Total Recall, nie? Wrażenie podobieństwa potęguje dodatkowo fakt, że akcja gry rozgrywa się min. na Czerwonej Planecie - Marsie.

Niestety, nie znamy daty premiery tego interesującego tytułu (tworzonego, nawiasem mówiąc, przez naszych południowych sąsiadów - Słowaków). Mamy jednak parę screenów na otarcie łez...



• Plotki o Falloucie

Jeśli zaś już o Falloucie mówimy: chodzą wieści, jakoby Interplay, zadowolony z efektów prac nad Fallout Tactics: BoS zaproponował Micro-Forté (jeszcze przed zwolnieniami, o jakich czytaliście powyżej) pracę nad oficjalnym dodatkiem doń i - co ważne - zupełnie trójwymiarowym sequencem! O radości...

UPDATE: Interplay po raz kolejny nieoficjalnie potwierdził fakt przygotowywania się do prac nad częścią trzecią role-playa wszech czasów (IMO), czyli Falloute, i co więcej: również jego sieciowego odpowiednika, Fallout On-Line!



Gry pozwalające graczom na kolonizację kosmosu chyba wyszły już z mody - ostatnio trudno o tytuły z tego gatunku. Tym ciekawiej zapowiada się nowa produkcja rodem z Mare Crisium - Stars! Supernova Genesis.

Kominek

Fabula jest dość zamieszana - oto twój naukowiec odkrywa, że oddalona o 4 lata świetlne gwiazda za 50 lat wybuchnie jako tytułowa supernowa. W efekcie pobliskie (i nie tylko!) systemy gwiazdne ulegną zniszczeniu, twoja rodzinna planeta stanie się cuchnącym kawałkiem toksycznych odpadów, a Han Solo będzie miał czym straszyć Luka Skywalkera podczas skakania w nadprzestrzeń. Technologie, którymi dysponujesz, nie dają ci specjalnych szans na wyjście z opresji. W tym czasie, dziwnym trafem, na ziemskiej orbicie wykryta zostaje duża stacja kosmiczna zbudowana przez Obcych (czemu dali im odlecieć?!), a w niej technologie znacznie przewyższające twoje: napędy nadświetlne, nowoczesne statki wojenne i kolonizacyjne, mieszkanie dla populacji całej planety itp. To ratuje ci tyłek i pozwala na bezpieczną podróż w nieznanne, gdzie rozpoczynasz odbudowę potęgi sprzed setek lat...

Zdaje się, że ostatnio developerzy cierpią na brak inwencji - tak samo niewytłumaczalne wydarzenia występowały w StarPeace. Ale cóż, taka wola twórców, nam nic do tego. W każdym razie S!SG jest strategią turową, w której zadaniem gracza jest poprowadzenie swojej rasy do utworzenia galaktycznego imperium. Można będzie tego dokonać w jeden podstawowy sposób - podbój! Zaczynamy jednak jako małe brzydkie kaczuszkę, więc zanim urosniemy w siłę na tyle, by podnieść rękę na sąsiadów, będziemy zmuszeni do pokojowych metod rozwoju. Będziemy zakładać kolonie,



czytać zyski z handlu z innymi rasami, a uzyskane w ten sposób fundusze przeznaczać na nowe technologie, wywiad czy budowę floty.

A będzie co wynajdywać, ponieważ autorzy obiecują 30 rodzajów pojazdów, 30 rodzajów uzbrojenia, 16 rodzajów napędów, a także całą masę innych gadżetów: radary, tarcze energetyczne itp. A najciekawsze jest to, że będziemy mogli składać z nich

swoje własne jednostki - pomysł wprowadzić nie nowy, ale wciąż przyciąga graczy! Działają tutaj magia budowania i wprawiania maszyn w ruch, fascynująca ludzi niezależnie od wieku. Dzieci bawią się klockami, a dorośli siedzą nad deskami kreslarskimi, tworząc nowe zabawki do zadawania bliźnim bólu.

Dla zręcznych dyplomatów i gości lubiących się we wszelkiego rodzaju akcjach sabotażowych przygotowano naprawdę rozbudowane opcje interakcji pomiędzy rasami! Możesz zawierać sojusze (zarówno z komputerami (single player), jak i z innymi graczami (multiplayer)), blokować nieprzyjaciół, jednak cały czas musisz być świadomy tego, że sojusze powstają również przeciw tobie! A rozgrywki nie muszą. ba!, nigdy nie będą czyste! W grze napotkamy bardzo rozbudowane opcje misji szpiegowskich. Gdy wynajmiemy odpowiednich ludzi i odpowiednio ich

wyszkolimy, przyjdzie czas na pierwsze tajne misje (ofcórz w sekretnej służbie Jej Królewskiej Mości :-). Do dyspozycji zostanie nam oddany szeroki wachlarz zadań, takich jak zdobywanie informacji o przeciwniku (które można sfalszować, ale to już inna historia), akcje sabotażowe wymierzone przeciwko wrogim koloniom lub garnizonom, porwanie nieprzyjacielskich statków, kradzieże technologii etc. Możliwości wiele,



nam pozostaje jedynie zdecydować, jak je wykorzystamy.

Podczas gwiazdnych wojacek spotkamy piratów - nienależących do niczego i niesłuchających nikogo buntowników. Będą utrudniać życie wszystkim mieszkańcom galaktyki, oferując czasem swe usługi w charakterze korsarzy. Wystarczy przyjąć ich pod swój dach, dając miejsce na założenie bazy wypadowej, by zaczęli buszować po znajdujących się w ich zasięgu planetach, które należą do sąsiadów. Ci nie będą zbyt zadowoleni tym faktem, więc zanim postawi się na współpracę, trzeba się głęboko zastanowić...

W tych realiach przyjdzie nam poprowadzić jedną z 20 różnorodnych ras (w tym ludzi). Każda z nich będzie posiadać wiele cech charakterystycznych tylko dla nich, a więc fizjologię, sposób, w jaki traktują technologię i ekonomię, i wiele, wiele innych. Np. rasa nazwana Alternate Reality jest grupą twórców zbudowanych z energii. Nie widzą w ogóle pożytku w pla-



netach, krążą w swoich stacjach kosmicznych wokół gwiazdy, wysysając z niej energię, po czym przenoszą się do kolejnego systemu. Zupełnie inaczej postępują Bio-Engineers - ci wszystko tworzą z organicznej materii, najprościej w świecie hodując to, czego potrzebują! Zupełnie jak Zergowie ze StarCrafta! Jak widać, nacje te są zupełnie inne, mają również unikalne drzewa technologii i trudno by było, żeby ośliwe stwory podążały tą samą drogą rozwoju, co ich energetyczni koledzy.

Dla każdej cywilizacji przygotowano po jednej kampanii, 20 solowych scenariuszy, a także główny kasek - tryb multiplayer. Od początku było wiadomo, że w następcy Stars! będzie to ważna część, a więc co ma do zaoferowania w tej materii? Rozgrywkę dla maks. 16 graczy poprzez dedykowane serwery LAN, Play-By-E-Mail lub HotSeat. Z ciekawszych idei warto wspomnieć o możliwości oddania swojej rasy pod kontrolę AI (na chwilę, bądź permanentnie, gdy odechce się nam grać) - z oczywistych względów nie będzie kontynuować wcześniejszej polityki gracza, lecz liczy się sama możliwość.

Wspomniane AI wedle obietnic twórców będzie bardzo rozbudowane, a jego algorytmy nieraz zaskoczą graczy. W tej chwili główne prace dotyczące problemu sztucznej inteligencji skierowane są na możliwości uczenia się. Jak zapowiada odpowiedzialny za AI Jim Lane, jeśli uczące się AI zda egzaminy podczas beta testów, to znajdzie się w finalnej wersji gry. Jeśli nie, odpowiednia opcja zostanie



wyłaczona. Trzymam kciuki! To mogłoby być ciekawe doświadczenie: stawiać czoło czemuś, co uczy się i zaczyna reagować na nowe strategie - a może stworzy własne?

W każdym razie tytuł zapowiada się obiecująco i żaden maniak strategii turowych nie powinien przejść obok niego obojętnie. Wprowadzić developerzy nie znaleźli jeszcze wydawcy, lecz jest wysoce prawdopodobne, iż takowy się znajdzie. Wtedy też podana zostanie data wydania gry. W tej chwili znane są tylko przybliżone wymagania sprzętowe i nie wyglądają one optymistycznie: Windows 95/98/ME, NT 4.1 lub 2000, Pentium(r) P266, 64 MB RAM, CD-ROM 16X, 400 MB wolnego miejsca na dysku, karta graficzna wyświetlająca grafikę przy min. 800x600 i 16-bit kolorze.

Ale wszystko może jeszcze ulec zmianie, więc zapraszamy na oficjalną stronę Mare Crisium i Stars! Supernova Genesis - www.crisium.com.

Stars! Supernova Genesis
Mare Crisium



Coś Nowego

• Warhammer On-line

Tak jest, znak Miota Wojennego po wielu latach absencji znów pojawi się na ekranach domowych blaszaków! Co więcej, ponownie będzie to Fantasy Battle, tym razem jednak, jak głoszą najlepiej poinformowani, czyli twórcy - Climax, możliwy do rozegrania jedynie w sieci. Najważniejsze zaś z tego wszystkiego jest to, że prace nad nim trwają ponad rok, więc data premiery nie może być bardzo odległa. Zresztą, wystarczy spojrzeć na sceny...



• Disciples II: Dark Prophecy

Pierwsza część Disciples: Sacred Lands, RTS rodem ze Strategy First Inc., uznana została przez Gamespot "najlepszą niedocenioną roku 2000". Disciples II: Dark Prophecy ma na celu usunąć słowo "niedocenioną" z tego zwrotu. Pożyjemy, zobaczymy.



• Icewind Dale - darmowy dodatek

Team stojący za ubiegłorocznym role-playowym hitem Icewind Dale postanowił wynagrodzić swoich wiernych fanów i przygotować prezent w postaci darmowego dodatku do dodatku - Heart of Winter! Z tego co udało się nam dowiedzieć, nie będzie on mieć żadnego wpływu na fabułę gry, jedynie dołoży nowy łoch do zwiedzenia. Nawiasem mówiąc, czyby miała to być odpowiedź na zarzut, że HoW jest zdecydowanie zbyt krótkie?

• QT's From Dusk Till Dawn

"Od zmierzchu do świtu" to film kontrowersyjny: można go lubić, można nie cierpieć, nie sposób go jednak, ujrzawszy, zapomnieć. Aż dziw

Coś Nowego

przeto, że jak dotąd nikt nie próbował zrobić gry komputerowej na jego motywach (tym bardziej że Mr. Quentin nie przywiązuje zbyt wielkiej wagi do swego dzieła, odstępując licencję za bezcen, czego efektem są kolejne, IMO, bardzo słabe części filmu...). Do czasu jednak: oto okazuje się, że francuskie Cryo sposobi się już do wrześniowej premiery komputerowego From Dusk Till Dawn! Dalsze szczegóły nie są już tak obiecujące: będzie to bowiem najwyyczajniejsza w świecie, oparta na engine'ie Devil Inside gra arcade. I tu ożywienie jakby przygasa...

• Robimy grę!

Chcecie zrobić grę, a nie macie ani silnika, ani wydawcy? A macie wolną zieloną stówę? Za tę właśnie, śmiesznie niską kwotę oddaje swój silnik (zwany V12, powstały na podstawie engine'u Tribes 2) GarageGames, firma tworzona przez dawnych programistów Dynamix. Co więcej - obiecujące projekty mogą doczekać się oferty od bardzo poważnego wydawcy, jakim okazuje się samo Sierra Studios! Ambitne grupy developerskie, do dzieła!

Dzień dobry wszystkim, mówi Lance Boyle we własnej osobie! Dzisiaj znów będziemy mieli okazję obserwowania śmiertelnie trudnych wyścigów. Telewidzowie, zapnijcie pasy, bo oto nadchodzi kolejna, trzecia już, część wyścigów Megarace!

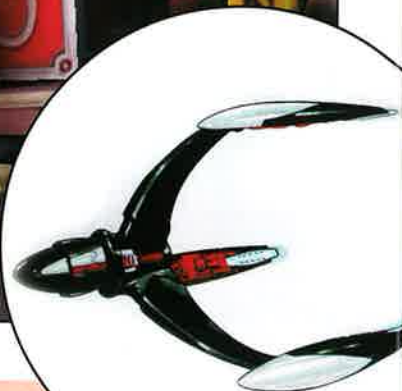
Qn'ik



Pierwsza część tej gry pojawiła się gdzieś w okolicach 95 roku i była niczym innym, jak prostą ścigalką, które niedługo potem można było sobie samemu zrobić z gotowych elementów w programie Klik&Play (pisownia oryginalna, tajemnicą jest dla mnie, dlaczego nie "Click&Play"). Czyżby zwolnili tłumacza i zdążył przełożyć tylko

ścigów, dając im oprawę na miarę dzisiejszych GeForce'ów. (Muszę zaznaczyć że i w MegaRace 2 i dzisiaj można spokojnie pograć bez krzywienia się na grafikę. A jest to gra z 96 roku!) Poprzednie części były światowym sukcesem i doczekały się całego tłumu powielaczy. I tu jest niestety pies pogrzebany, bo Megarace, gra - co by nie mówić - nowatorska, bę-

laniny, zasadniczo już umarł. Kłopotów Megarace w ostatnich latach powstawało mnóstwo: od Wipeouta XL, poprzez Extreme G, aż po Dethkarz. Każda z tych gier była grywalna, ale ileż można młócić ciągle w to samo? Dlatego też nie wróżę Cryo takiego sukcesu z okazji wydania Megarace 3, jaki miał miejsce w poprzednim tysiącleciu.



• Sigma: TAoRC

Informujemy: dawna Sigma, czyli RTS z krzyżówkami genetycznymi w rolach głównych (by Relic Entertainment), to aktualnie Sigma: The Adventures of Rex Chance. Poniżej screen z gry.



• Simsville - obsuwa

Maxis poinformowało, że premiera Simsville, kolejnego produktu mającego zdyskontować popularność The Sims, została przesunięta na rok 2002.

• PS3

I znów gościnnie na naszych łamach info o konsolach. Jako ciekawostka jedynie - oto bowiem nie zdążyliśmy na dobrą sprawę ogrzać się z PS2, a już Sony informuje o pracach konstrukcyjnych nad PlayStation trzeciej



W to zagramy... za czas jakiś

Megarace



pierwszy człon nazwy?). Druga część przyniosła niemałą już rewolucję (notabene była opisywana w jednym z pierwszych numerów CD-Action). Pełen trójwymiar i szalony wyścig po bardzo krętych i oderwanych od rzeczywistości trasach. No i ten wszechdobylski komentarz Lance'a Boyle'a...

Teraz autorzy postanowili wypuścić nową część tych nieco szalonych wy-

dzie teraz powielata produkcje, które były inspirowane jej poprzednimi częściami. Trochę to smutne, bo Megarace 3 zapowiada się jako kolejny Wipeout (do którego nic nie mam, a wręcz lubię). Autorzy zrezygnowali z samochodzików, znów więc grać będzie można tylko na futurystycznych poduszkowcach. Nie to jest jednak najgorsze. Ten rodzaj gier, modernistyczne wyścigi z elementami strze-



Niedźwiedziolak stał się BESTIĄ ŁĄCZĄCĄ SIŁĘ NIEDZWIĘDZIA I ROZUM CZŁOWIEKA.



Bryła Lawy: niszczy wrogów PRZYWOŁUJĄC NAJGROŹNIEJSZE ZYWIŁY PASY.



Wilkolak: przemienia się w NAJDZIKSĄ ISTOTĘ PÓŁPACNYCH KRAJÓW.

DRUID: POTĘŻNY SZAMAN ŻYJĄCY NA ŁONIE PRZYRODY. WŁADA WSZYSTKIMI ZYWIŁAMI I POSIADA MOC PRZEISTACZANIA SIĘ W NAJBARDZIEJ NIEBEZPIECZNE ISTOTY. JEST VOSOBIE NIEM NIEOKIEŁZNYCH SIŁ PASY.

ROZSZERZENIE GRY

DIABLO

LORD OF DESTRUCTION

SPRZEDAŻ WYŚLĄKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

BLIZZARD
ENTERTAINMENT
www.blizzard.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00
(c) 2001 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Lord Of Destruction jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Blizzard Entertainment w U. S. A. i innych państwach. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.

Coś Nowego



generacji. Co ciekawe, za "serce" całego systemu, stworzone w technologii 0,1 mikrona, odpowiadać ma IBM.

• Spells of Gold

cRPG staje się powoli specjalnością Rosjan. Oto kolejny, po Evil Island, produkt rodem z kraju, z którym dzielimy granicę. Więcej informacji - już wkrótce.

• Peacemakers = Conflict Zone

Dawne Peacemakers zostało przemianowane na lepiej (bardziej politycznie) brzmiące Conflict Zone. Dla odświeżenia pamięci o tym ambitnym projekcie MASA - poniższy screen.



UPDATE: Conflict Zone zostanie wydane u nas przez LEM po śmiesznie niskiej cenie - 49 zł - jeszcze w maju!

• Kalisto - RIP

Niestety, po długiej i bolesnej chorobie (finansowej) twórca m.in. Nightmare Creatures wyzionął ducha. Stojąc nad grobem, warto zadać sobie pytanie, co w tej sytuacji stanie się z Highlander Online...



Z danych liczbowych: nowy Megarace będzie liczył 33 w pełni trójwymiarowe trasy, osadzone w 8 światach. Podkreślam słowo trójwymiarowe, gdyż jadąc po chociażby wielkiej ruzie (po ruze, nie w ruze!), nie trzeba się koniecznie trzymać jej "czubka", gdyż grawitacja w grze obowiązywać z pewnością nie będzie. Po tych uduśnianych i przypominających nieco jakieś narkotyczne wizje trasach ścigać się będzie można w dwunastu rodzajach stateczków, z których każdy może zostać dodatkowo wyposażony według widzimisię gracza, zwłaszcza w kwestii broni, która również będzie niezwykle istotnym elementem rozgrywki. Do tego stopnia, że autorzy określają swoją grę jako ścigankę z elementami... strzelanki FPP! Z tego co do tej pory zauważyłem, to porównanie jest trochę na wyrost, ale mogę się mylić, a autorzy mogą mieć jeszcze jakieś asy w rękawach.

Tryby gry nie są niczym nadzwyczajnym, rutyną, mógłbym powiedzieć. No, może poza jednym: opcja Capture the flag w multiplayerze. Pomysł bardzo dobry i myślę, że cała Megarace przeznaczona będzie raczej właśnie dla graczy mających dostęp do sieci, gdyż żaden, nawet najsmutniejszy komputer nie da takiej satysfakcji z zestrzelenia go, jak kumpel oddalony o kilka metrów.

dawno "Alicję w Krainie Czarów". Jednakże same efekty i gra światła nie są już niczym niezwykłym, prezentują się na poziomie Dethkara z widocznymi niekiedy inspiracjami Forsake-



Megarace 3

Cryo



nem i MDK2 (albo to tylko moje subiektywne wrażenie), co oczywiście w żadnym razie wadą nie jest - po prostu ciężko w tej materii wymyślić coś nowego.

Cryo zapowiada premierę swojej gry na październik tego roku. Czyli czas na usprawnienie jeszcze mają... □

Jagged Alliance 2.5

Unfinished Business

- Pełna, samodzielnie działająca gra!
- Zawiera zupełnie nową fabułę!
- Możliwość zaimportowania oddziału z części poprzedniej.
- Wkrótce w sprzedaży, w bardzo przystępnej cenie i całkowicie po Polsku!



Enrico Chivaldori, człowiek, który brał udział w wyzwoleniu Arulco, wybrał Ciebie abyś dokończył bardzo niebezpieczną misję. Jak się okazało, korporacja Ricci Mining and Exploration założyła bazę rakietową niedaleko granicy Tracony i planuje zaatakować Arulco. Zrujnowane i wyczerpane wojną domową Arulco, ponownie staje w obliczu zagłady. Korporacja RM&E, która przed wojną domową sprawowała nadzór nad kopalniami Arulco, zamierza odzyskać kontrolę nad kopalniami. Jeśli ich żądania nie zostaną spełnione, zniszczą całe państwo. Tylko Ty wraz ze swoimi ludźmi możesz ich powstrzymać.

- całkowicie nowa fabuła
- zintegrowany edytor map
- 6 zupełnie nowych poziomów trudności
- 10 nowych postaci
- 10 nowych modeli broni

- 20 nowych sektorów, wypełnionych akcją
- możliwość importowania postaci z poprzedniej części gry
- nowe możliwości taktycznej rozgrywki jak: zasięg broni, pole widzenia oraz wiele innych



innonics

SIRTECH

JoWood Productions

PATRONAT MEDIALNY: HOGA.PL

SPRZEDAŻ WYSTYKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CD PROJEKT www.cdprojekt.com

Coś Nowego

• Infogrames ciągle pod kreską, ale...

...ale jak triumfalnie informują jego szefowie - już wypłacalne! Fakt, -20 milionów dolarów w porównaniu z -80 z poprzedniego półroczia - to wygląda naprawdę nieźle... :)

• CPL i Counter-Strike

Niezwykła wręcz popularność HL-owego moda Counter-Strike znalazła odbicie w uznaniu jej za oficjalną grę CPL - tej największej bodajże ligi gier FPP. Przy okazji - pula nagród turnieju CPL, jaki odbędzie się w grudniu 2001, to, uwaga, 150 tys. dolarów, a wysokość pierwszej nagrody to równie 50 tys. ! I kto powiedział, że granie nie może się opłacać?



Atlantis III, Beyond Atlantis

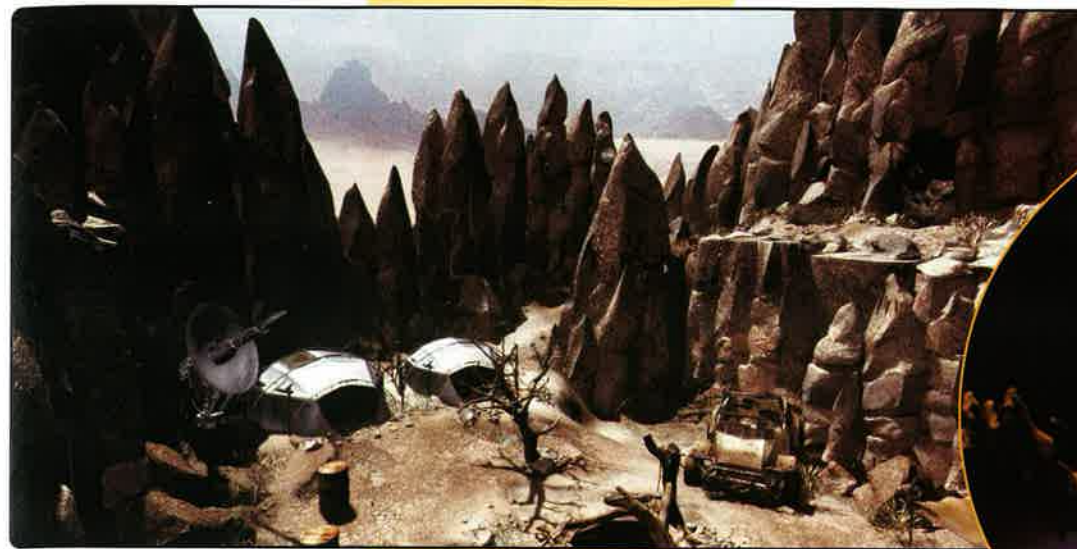
nych i wielce niecodziennych zagadek, cieszą się jednak niesłabnącą popularnością. I dobrze!

Takie przygodówki łatwo rozpoznać. Nic się w nich nie dzieje, gracz jedynie wodzi kursorem po całym ekranie i klika, przenosząc się między kolejnymi lokacjami. Żadnej krwi, brak jakiegokolwiek akcji w przeciwieństwie do mnogości zagadek logicznych. Być może pierwszą uznawaną przez wielu za najlepszą tego typu grę była słynna Myst, która sprzedawała się w milionach egzemplarzy. Jej sukces ośmielił innych i kolejno powstawały nowe gry, takie jak: Zork Nemesis (pamięta ktoś to jeszcze? Warto sobie przypomnieć), Riven czy też Aztec i Faust. Nie można również zapomnieć o polskim Reah. Jedne gorsze, inne olśniewające (jak chociażby Faust luźno trzymający się fabuły dzieła Goethego). Obie części Atlantis, gry z tego samego gatunku, rządzące się dokładnie tymi samymi zasadami ustawiłbym zdecydowanie po tej drugiej stronie. W moim prywatnym rankingu stawiam Atlantis zaraz po Fauście. W tym momencie pewna osoba z redakcji na pewno by mnie ostro skłęła - El General Magnifico. Cóż, nic nie poradzę, że wyżej cenię Fausta niż historię Atlantydy.



Wielbicieli tej serii nowa gra Cryo na pewno nie zawiedzie. Dwie poprzednie części kierowały się maksymą: dobrze bawiąc, jednocześnie uczyć i prowokować do myślenia o zaginionym (czy aby na pewno? Czy może to, co niektórzy naukowcy przypisują kosmitom, zrobiły ręce niezwykle zaawansowanej, acz mitycznej cywilizacji tego raju utraconego?) świecie i jego losach. W trzeciej odsłonie historii zadaniem gracza będzie pokierowanie losami młodej kobiety - spe-

cialistki od mitologii egipskiej. (Której głosu i wyglądu udzieliła aktorka Chiara Mastroianni. Laik filmowy widać ze mnie, bo nazwiska nie kojarzę.) Akcja zaczyna się, gdy bohaterka jest na tropie wielkiego miasta zbudowanego rzekomo przez staro-



żytnych Egipcjan. Szuka go z dwóch powodów, po pierwsze, nikt go jeszcze nie znalazł (w sumie dość oczywiste), po drugie, z jej informacji wynika, że miasto znajduje się bardzo daleko od samego Egiptu...

Niestety, jej dżip ulega wypadkowi, a sama bohaterka ledwo uchodzi z życiem, dzięki pomocy przystojnego Tuarega, który ją ratuje i dogląda do momentu odzyskania przytomności. Człowiek ten kilka lat wcześniej stracił rodzinę, po czym zdecydował, że od tamtej chwili odrzuci zdobycze nowoczesnej cywilizacji i będzie żył samotnie, tak jak żyli jego przodkowie. Jednak spotkanie z naszą bohaterką okazało się punktem zwrotnym w jego życiu i postanowił nie pozostawiać jej samej na pustyni, ale podążyć za nią (a raczej z nią, gdyż za bardzo się nie opierała) w poszukiwaniu ciekawych przygód. I wypraszam sobie wszelkie insynuacje, jakoby na jego decyzję miało wpłynąć to, że nasza "heroina" jest niezwykle atrakcyjną kobietą...

Atlantis grę trójwymiarową, potrzebna byłaby chyba stacja graficzna o mocy obliczeniowej, której nie powstydziliby się Pentagon. Sterowanie pozosta-



Fausta. Ten niepokojący klimat... Ech, rozmarzyłem się.

Światowa premiera Atlantis 3 zapowiadana jest na pierwszy październik, jak będzie u nas - nie wiadomo, gdyż być może dystrybu-

nie więc takie samo - poruszanie się jednym kliknięciem pomiędzy kolejnymi lokacjami, w których można się zastrzymać i porozglądać we wszystkie strony (całe 360 stopni). Opisując grafiki nie muszę, gdyż widać ją dobrze na screenach obok. Cóż, w tym względzie doskonałość została już osiągnięta, po prostu nie dało się nic więcej poprawić, chcąc zachować odpowiednią manierę (niestety na tyle specyficzną, że może zniechęcić niektórych estetów) znaną z gier Cryo. Zatem lokacje jak zwykle będą statyczne, starannie wyrenderowane, ale mimo to (a może właśnie dlatego?) piękne i niekiedy wręcz majestatyczne.

Autorzy nie wspomnieli słowem o oprawie dźwiękowej i muzyce, prawdopodobnie więc nic w stosunku do poprzednich części nie zmieni się. A trzeba powiedzieć, że źle nie było, chociaż dla mnie numerem jeden w grach przygodowych jest muzyka z

Sama warstwa techniczna nie ulegnie znaczącym zmianom - aby zrobić z

Coś Nowego

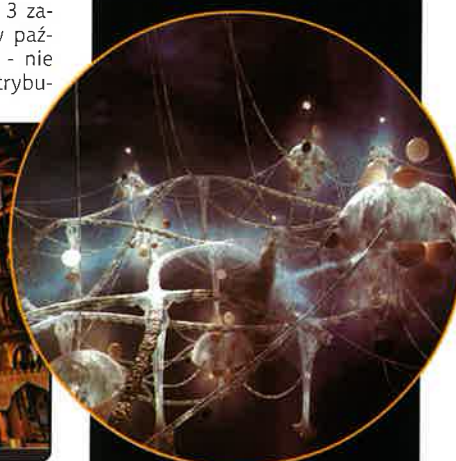


• SWAT 3 EE - kolejne zadanie

Na oficjalnej stronie gry pojawiło się kolejne m-playerowe zadanie do SWAT 3: Elite Edition. Uwaga: waga średnia - 12 MB!

• Intergalactic Bounty Hunter

No, wygląda na to, że wreszcie znajdzie się coś dla bohatera, którego jedynym motywem działania są pieniądze! Pewnie też nie małe, gdyż Intergalactic Bounty Hunter (by Infinite Loop) zabierze nas w podróż po galaktyce tropem najsłynniejszych przestępców i zbiegów, za któ-



rych lby wyznaczono nagrody. A wszystko to w naprawdę rewelacyjnie prezentującą się trójwymiarowej grafice... Poniżej logo gry.



• CODA wydawcą Strategy First

Rodzimy dystrybutor, CODA, został wydawcą gier Strategy First. Pierwszą z gier, która pojawi się na rynku polskim po podpisaniu tej umowy, będzie Disciples Gold (PL).

• Star Trek: Armada II

Wysyp gier opartych na motywach Gwiezdnej Wędrówki nie słabnie. Kolejnym tytułem z tej rodziny jest sequel do ubiegłorocznej Armady. Star Trek: Armada II. Co w niej? M.in. trzy odrębne kampanie (Federacja, Klingoni, Borg - łącznie 27 misji), w ramach których będzie można gnieść Cardassian, Romulan, naturalnie Borga oraz tajemniczo (jak dla mnie, ale dla mnie cały ST to jedna wielka tajemnica...) brzmiać Rasę 8472! Ciekawostką jest fakt, że twórca Armady II, Mad Doc, to częściowo członkowie nieodżałowanego Looking Glass Studios (pozostali to autorzy oryginalnej Armady).

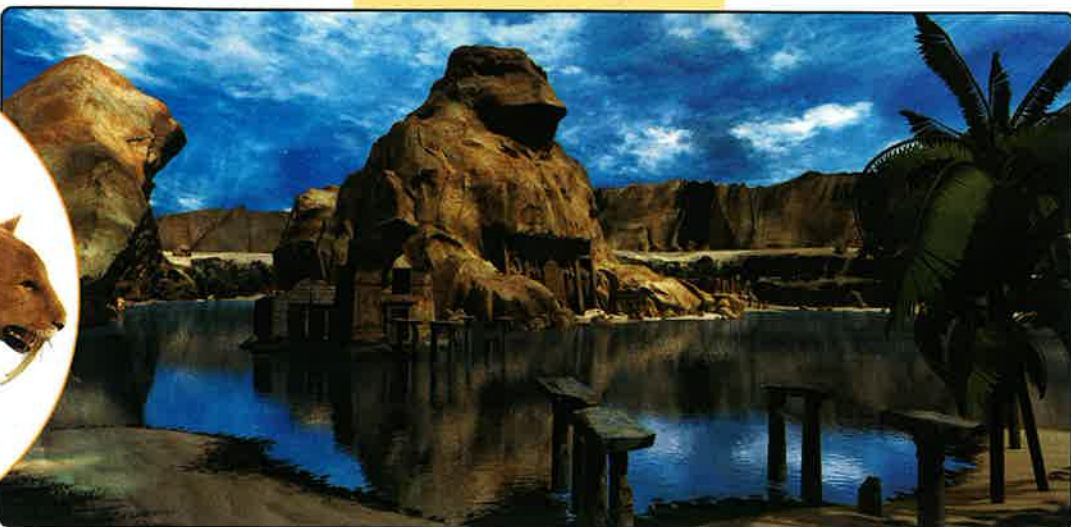
• Ramnathap - do piachu

Niemiecki wydawca enjoy Entertainment poinformował, że Ramnathap, adventure 3D osadzone w nierealach Hollywoodu lat dwudziestych ubiegłego stulecia, poszedł do piachu. Powodu nie podano, nie trudno jednak zorientować się, że coś chłopakom nie wyszło...

Atlantyda: wg prastarej legendy egipskiej jest to wyspa, na której tysiące lat temu miało istnieć świetnie prosperujące państwo. Wg Platona została zalana przez ocean w ciągu jednej doby, co nastąpiło wskutek zepsucia moralnego obywateli ().*

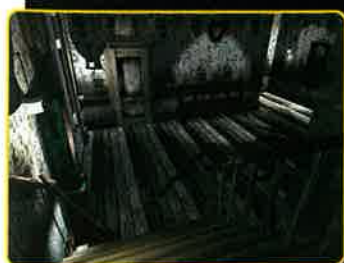
Qn'ik

Z pozoru najnudniejszy rodzaj gier, które polegają na wpatrywaniu się w wyglądające jak ułożone puzzle z widocznym plansze, układanie klocków i rozwiązywanie cokolwiek dziwnych



Coś Nowego

• Darkfall



• Duke Nukem: The Movie

Dobra nasza, Dimension Films sposobi się do kręcenia filmu opartego na kultowej już, nie waham się użyć tego słowa, grze z równie kultowym bohaterem w roli głównej! Fabuła? Nieskomplikowana, ale czy właśnie tego wymagamy od naszego herosa? Duke wyrusza w kosmos, by w walce jeden na milion (szanse mniej więcej wyrównane) zapobiec inwazji Obcych na Ziemię. Warto dodać, że reżyserem filmu jest Larry Kasanoff, gość odpowiedzialny za filmy z serii Mortal Kombat, więc czego jak czego, ale efektownych scen nie powinno nikomu brakować...

• The Epsilon Conflict

I kolejna kosmiczna strategia. Tym razem podłana szwedzkim sosem, gdyż to właśnie z tego uroczego kraju (w którym "piwo" wymawia się niemal tak, jak niemiecki "plej" :), a ściślej z grupy zwanej się O3 Games (ozonowe gry?), wywodzi się The Epsilon Conflict. Co w nim takiego szczególnego? Pomijając trójwymiar, trzy frekcie do wyboru, 36 zróżnicowanych jednostek i 9 rozwijających się w trakcie gry bohaterów, 30 misji single player, pełny zakres trybów multiplayer i edytor kampanii... nie :). Poniżej screen z tego niczego.



• Laser Squad Nemesis

Tak, tak, nie mylił was wasze modre oczeta - Laser Squad, tytuł, za który taki np. MacAbra dalby się pokroić, wspinałby przodek gier typu UFO uderzy ponownie! Odpowiedzialność za właściwe odrestaurowanie legendy przyjęła na siebie Co Do Games, grupa tworzona przez twórców UFO (do niedawna Mythos Games), czyli nieszczęśnicy zmuszeni do pochowania rewelacyjnie zapowiadającego się The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge (informowaliśmy, goddammit :). Wszystkich tych, którzy zaczęli świecić własnym światłem na wieść o Laser Squad Nemesis, informujemy, że będzie to strategia taktyczna (trzy strony: space marines, droidy, obcy) typu... play-by-e-mail

TORN

BLACK ISLE
studios

Firma Black Isle - niekwestionowany lider komputerowego role-playing - ku uciesze wszystkich miłośników gier RPG obwieściła, że pod koniec tego roku wyda Torna, grę role-playing, która całkowicie zrewolucjonizuje gatunek cRPG.

Dżosef



Jeśliby spojrzeć na inne produkcje Black Isle, takie jak choćby rewelacyjny Baldur's Gate 1 i 2 czy słodko zapowiadający się Neverwinter Nights, wydaje się to po prostu niemożliwe. Jakość gier ze stajni Black Isle jest już tak wysrubowana, że zrobienie czegoś lepszego mogłoby graniczyć z cudem. Okazuje się jednak, że ludzie z BI znaleźli receptę na to, jak zaskoczyć fanów cRPG...

Akcja Torna będzie rozgrywać się w klimatach fantasy, w całkowicie nowym wymyślonym świecie Agathe, w królestwie Orislane. Prawdziwą bombą jest jednak zupełnie coś innego. Otóż, jak obiecują panowie z Black Isle, Torn będzie grą, w której zostaną użyte wszystkie najlepsze rozwiązania, jakie dotychczas można było zobaczyć w wysmienitej serii Fallout!!! W czasie gdy koncepcja Torna powoli rozwijała się w głowach projektantów, skrupulatnie zbierano wszystkie krytyczne uwagi na temat bugów Fallouta. Nie pomijano również sugestii dotyczących rozwiązań, jakie gracze chcieliby zobaczyć w nowej części Fallouta. Ponieważ jednak wszystko wskazuje na to, że Torn znalazł się w planach znacznie wcześniej niż Fallout 3, wszystkie uwagi i sugestie zostaną wykorzystane właśnie w Tornie! Można więc powie-

zieć, że Torn będzie czymś w rodzaju trzeciej części Fallouta! Choć oczywiście nie jest to do końca prawdą, nie ulega wątpliwości, że Torn będzie jedną z pierwszych gier, przy produkcji której w tak dużym stopniu sugerowano się opiniami graczy (yes!).

Rozpoczynając rozgrywkę, będzie można stworzyć zupełnie nową postać lub skorzystać z możliwości wyboru postaci predefiniowanej. Ta druga możliwość może się okazać bardzo przydatna, gdyż proces tworzenia postaci od podstaw będzie złożony i drobiazgowy. Postacie, którymi po-

kieruje gracz, będą rozwijały się w dalszej części rozgrywki poprzez nabywanie doświadczenia (np. po wygranej bitwie lub rozwiązaniu zagadki). Sposób zachowania postaci oraz interakcja z otoczeniem będą w znacznym stopniu uzależnione od trzech dobrze znanych fanom Fallouta cech: perks, traits oraz skills. Oczywiście w Tornie znajdują się zupełnie nowe cechy. Będzie to m.in. Lone Wolf, która pozwoli na uzyskiwanie większych bonusów dla wszystkich lubiących grać bez drużyny, lub Fortitude podnosząca współczynnik Hit Points. Jak obiecują twórcy Torna, do drużyny będzie można przyłączać bohaterów różnych, niekoniecznie "pozytywnych" ras. Przykładowo, poza człowiekiem, elfem czy karłem będziesz mógł przyłączyć do swej wesołej gromadki ogra, którego siła bojowa w walce wręcz jest nieoceniona. Oczywiście może to zakończyć się popsuciem dobrej atmosfery lub nawet dezercją innych członków drużyny, niemniej jednak jest to bez wątpienia smaczek, który doda grze uroku.

Zgodnie z założeniami, Torn ma odznaczać się wielowątkową fabułą. Nawet najmniejsze problemy mogą być rozwiązywane na kilka zupełnie odmiennych sposobów. Gra będzie się opierała na trzeciej generacji systemu LithTech (tm), tak więc rozgrywka, jak i bitwy będą rozgrywane w czasie rzeczywistym. Programiści nie zapomnieli jednak o tych, którzy nie dysponują zręcznością makaka, i zaimplementowali w grze opcję pauzy, podczas której można wydawać polecenia wszystkim członkom drużyny.

Kolejnym elementem, który wyrwie z butów nawet największych malkontentów, ma być grafika. Zgodnie z nowymi trendami będzie to całkowicie trójwymiarowy świat w pełni obsługiwany przez akceleratory 3D. Na podstawie udostępnionych przez Interplay screenów można stwierdzić, że gra będzie wyglądała wprost oszałamiająco. Oczywiście na temat jej wymagań sprzętowych na razie nikt głośno nie mówi, jednak należy się spodziewać, że nie będą one małe.

Torn

Black Isle



JUŻ W SPRZEDAŻY!

Cezary Pazura w nowych, niesamowitych przygodach Różowej Pantery w grze:

Na kłopoty Pantera



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79⁹⁰
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Jeżeli wydaje Ci się, że kolonia letnie to jedno z najnudniejszych miejsc na ziemi, to grubo się mylisz! Niewinna kolonijna awantura i trzecia wojna światowa gotowa. Oczywiście przy założeniu, że koloniści nie są zwykłymi kolonistami, a w całą sprawę zamieszana jest Różowa Pantera... Tym razem nasz różowy detektyw wpada na trop naprawdę dużej afery! Ta sprawa to nie bułka z masłem, wymaga giętkiego umysłu, zabójczego poczucia humoru i podróży po całym świecie. Rzuć więc w kąt nadęte gierki, i rozpocznij prawdziwą jazdę bez trzymanki!

Niech żyje Różowa Pantera!



Opracowanie wersji polskiej
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

www.pinkpanther.com

THE PINK PANTHER and associated trademarks and characters TM & © 2001 United Artists Corporation.
All Rights Reserved.

Coś Nowego

multiplayer, co, jakkolwiek na pierwszy rzut oka może wydawać się pomysłem niezbyt przemyślanym, to już na drugi, jeśli pomyśleć o otwierających się możliwościach, np. ogólnoswiatowej lidze graczy bądź turniejach, w których można będzie wziąć udział bez wstawiania od komputera - LSN-PBM ponownie zaczyna się podobać! Więcej szczegółów - jak tylko dowieмся czegoś nowego.

• Rune: Halls of Valhalla

Nietrudno domyślić się, czym owe Korytarze Valhalla mają być. HoV to, naturalnie, dodatek do wielbionego przez Elda Rune, czyli slashem up TPP w nordyckich klimatach. Co w nich? Kilka nowych trybów gry wieloosobowej, m.in. Arena (kolejny zawodnicy wchodzi na arenę, zwycięzca, czytaj: przeżywa, najlepszy) oraz... HeadBall, czyli gra zespołowa, w której celem jest doniesienie odrąbanego łba przeciwnika do bramki Chore? Chore. Ale bez wątpienia warto zobaczyć... :)

• D&D: Master Tools

Nie, tym razem nie chodzi wcale o grę, w grach jednak może bardzo pomóc. Oto Wizards of the Coast, Fluid Entertainment oraz Troika Games (twórcy Arcanum: Of Steamwork And Magic Obscura) połączyli siły, by dać faszynatom gier role-playing (nie tylko czy nawet głównie nie CRPG) cały pakiet narzędzi pozwalających tworzyć bohaterów i wrogów oraz generować skarb, spotkania losowe, wreszcie, przy wykorzystaniu edytora świata Arcanum, pozwalającego na składanie map z gotowych klocków, rozmieszczania ich w własnym świecie RPG, jaki tworzy każdy Mistrz Gry! Widzi mi się, że warto czekać.

Neverwinter Nights

Jeżeli pamiętacie, kojarzycie lub chociaż styszeście o grze Ultima Online, to wiecie, jak ogromne możliwości daje graczom Internet. Można rzec, że gry RPG w pełni wykorzystujące zalety Sieci są najbliższe swoim papierowym oryginałom, ponieważ naszym wrogiem lub sprzymierzeńcem jest żywy człowiek, a nie komputer, który choćby posiadał najlepszy algorytm sztucznej inteligencji, jeszcze bardzo długo nie dorówna człowiekowi (niektórzy nieostrożni mówią nawet, że nigdy to nie nastąpi). Z drugiej jednak strony, gry pisane jedynie pod kątem Internetu nie sprzedają się aż tak dobrze jak hity typu Diablo łączące cechy klasycznych gier "single player" z możliwością gry w sieci. Neverwinter Nights jest swego rodzaju pomostem pomiędzy prekursor-



Dżosef

Trzeba przyznać, że Black Isle postąpiło mądrze, dodając single playera. Dlaczego? Otóż gra będzie tak rozwinię-

ta, że niemożliwe byłoby granie w sieci bez uprzedniego porządnego zapoznania się z nią. A jest czego się uczyć, gdyż obsługa, regulamin i wszelkie zasady w grze zostały zaczerpnięte z nowego systemu Advanced Dungeons & Dragons (z trzeciej

skimi grami przeznaczonymi do Sieci a tymi, które w miarę rozwoju (czytaj polepszania szybkości transmisji danych) Internetu będą przechodzić do lamusa. Warto dodać, że autorzy NN zaprojektowali grę bez opcji "single player", która jednak w końcowym efekcie została zaimplementowana. Wszystko wskazuje na to, że Neverwinter Nights będzie kolejnym hitem RPG.



edycji!), co daje zupełnie nowe możliwości. Do gry zostanie także dołączone naprawdę porządne narzędzie w postaci bardzo rozwiniętego edytora poziomów. Jednak ostatecznie nieuniknione jest uruchomienie gry online, np. przez serwer neverwinter.net. Wtedy dopiero będzie można zauważyć, ile nowatorskich, niespotykanych w innych grach, możli-

mować kontrolę nad wszystkim NPC-ami (włącznie z potworami), obdarowywać kosztownościami, udzielać rad jako NPC (sic!), pauzować grę, przemawiać do graczy, a także wysłać przeciwko nim zgraje potworów! Zmiany objęły wiele dziedzin, dlatego również generator postaci uległ znacznej modernizacji. Dodano trzy nowe profesje: barbarzyńca, czarno-

Oprawa audiowizualna Neverwinter Nights stoi na bardzo wysokim poziomie i można powiedzieć, że idzie w parze ze wszelkimi nowościami związanymi z wprowadzeniem systemu AD&D trzeciej edycji. Efekty świetlne są tu prawdziwym majstersztykiem, a ich niesamowity realizm wpływa na tworzenie superrealistycznego środowiska gry. Postacie są wyrenderowane z największą starannością, a smoki, które często w innych grach przypominają trochę przerośnięte jaszczurki, tu mają wyglądać nadzwyczaj imponująco. W NN gracz będzie mógł napotkać kilka typów krajobrazów, co znacznie uatrakcyjni przygodę. Wrażenie robi również liczba potworów, jakie będzie można napotkać - podobno ma być ich, tak jak i zaklęć, blisko dwieście!

W Neverwinter Nights zastosowano nowy engine, który oferuje jeszcze większe możliwości. Dzięki niemu będzie można toczyć walkę z wieloma stworami na "jednym ekranie", a także w znacznym zakresie zbliżać i oddalać ekran. Zdecydowano się na rzut izo-



wości dodali do NN panowie z Black Isle. W danej przygodzie występuje określona przez autora liczba graczy, jednak na jednym serwerze nie może ona przekraczać 64 (każda osoba może sterować tylko jednym bohaterem). Zaś na domowym modemie 56 K będzie można wykreować grę, w której będzie mogło wziąć udział do ośmiu graczy! Wprowadzenie Mistrza Gry jest zaś rzucającym się w oczy nawiązaniem do oryginałów RPG. Może on praktycznie wszystko: prze-

jęźnik i mnich oraz rasę pół-orczy. Bez zmian pozostały cechy charakteru i usposobienia. Natomiast warto dodać, że znacząco będzie można ingerować w wygląd zewnętrzny bohaterów, co z pewnością będzie przydatne w grze w Sieci. Zwołennicy "single playera" również powinni być usatysfakcjonowani, ponieważ oprócz rozwiniętego scenariusza do przejścia będą mogli ściągać sobie moduły z darmowego serwera neverwinter.net.

metryczny, jednak kamerę będzie można przemieszczać dowolnie.

Teraz pewnie każdy zastanawia się nad wymaganiami sprzętowymi. Otóż tu również jest miła niespodzianka, gdyż do grania starczyć ma 32 MB RAM-u, P200 i Voodoo2. Szykuje się naprawdę niezła przygoda... □

Megarace 3
Cryo

Coś Nowego

• UO2 - koniec drogi

Niestety, tym razem nie przynosić dobrych wieści dla wielbicieli CRPG: kilka dni temu Electronic Arts ustami rzeczownika prasowego podległego mu Origin Systems (twórcy serii Ultima) ogłosiło, że Ultima Worlds Online: Origin (czyli kolejna generacja Ultim Online) nigdy nie ujrzy światła dziennego! :(Rekompensatą zaawiedzionych nadziei fanów UWO: Origin ma być obiecane skoncentrowanie starań na utrzymaniu atrakcyjności Ultim Online (nawet nowe kraje), prywatnie jednak nie wydaje mi się, żeby to mogło zarówno ich, jak i zwolnionych 85 przygotowujących UWO twórców z Origin Systems usatysfakcjonować. W tej też sytuacji bardzo trafny wydaje się komentarz założyciela i byłego szefa Origin Systems, legendy branży, Richarda "Lorda Britisha" Garriota, ze smutno widzieć tak marny koniec firmy, którą się założyło. Wielce wy-



mowny jest również fakt, że Richard Garriott udziela w tej chwili wywiadów, nosząc czarną koszulkę z parafrazą motta Originu - "tworzymy światy": ORIGIN - We Created Worlds (tworzyliśmy światy) - 1983-2001...

UPDATE: Światłem w mroku może być jedna z ostatnich wypowiedzi Lorda Britisha, który stwierdził, że gotów jest zebrać zwolnionych i - korzystając z faktu, że projekt UWO został przez EA porzucony - pod swym przywództwem kontynuować prace nad nim!



Niewiele ostatnio powodów do radości miał zwykły zjadacz CRPG-owego chleba kryjący się gdzieś we mnie. Powodem jest naturalnie brak okazji, by oddać się ukochanej rozgrywce: wydany w grudniu ubiegłego roku i od tego czasu dwukrotnie ukończony Baldurs dwójka kurzy się gdzieś na półce, Heart of Winter okazało się niczym innym jak paroma planszami lcewind Dale więcej... Także te inne, nie-de-endekowe, m.in. Evil Islands, dziwnym trafem nie trafiły we mnie. Poza tym, jeśli o komputerowe role-playing idzie, to bardziej, nic nie poradzę, leży mi Fallout niż Baldurs.

Gem.ini

Wyobraźcie sobie więc teraz moją radość, gdy w paczce z Play-It znalazłem kopię beta Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura. Czym owo Arcanum jest, powinniście już wiedzieć chociażby z lektury tekstu zapowiedzi, jaki pojawił się u nas w styczniu. Tym z was, których dotąd nie zaciekała niedzienna, bądź co bądź, nazwa i których uwagi nie przykuły szarobrazowe screeny, informuję: to pierwotny Troika Games, firmy założonej przez twórców Fallouta, którzy opuściwszy Black Isle, postanowili sobie stworzyć coś przewyższającego ten gigahit. Na odpowiedź na pytanie,

ARCANUM

Of Steamworks & Magick Obscura

czy im się to udało, przyjdzie czas przy okazji recenzji (która zapewne już wkrótce), zdradzę jednak, że za sprawą Arcanum garfieldowy poniedziałek zmienił się w niemalże piątek-po-południu!

Do rzeczy jednak: świat Arcanum jest odbiciem tego z końca XIX wieku naszej rzeczywistości. Odbiciem niedokładnym jednak, gdyż prócz świetnie wyczuwalnego w trakcie gry klimatu wiktoriańskiej Anglii (nawet pół-ogry noszą tu kołnierzyki!) i żywiołowo, na skutek ichniego odpowiednika rewolucji przemysłowej - czyli rozwijającej się techniki, Arcanum jest światem, w którym istnieje potężna magia (określana tu staroangielskim słowem "magick"). To ona pozwala na czynienie rzeczy, które stoją w jawnej sprzeczności z prawami natury: leczyć w gnieniu oka, nabierać siły ziemi bądź zwinności ognia czy przemieszczać się na ogromne odległości bez konieczności zrobienia choć kroku!

Wizytę w tym dwubiegunowym - magia-technika - świecie rozpoczynamy od wyboru z puli uprzednio przygotowanych, bądź samodzielnego wykreowania naszego alter-ego. Ras, do których przynależać może nasz przyszły bohater, jest w świecie Arcanum 8: ludzie, krasnoludy, elfy i pół-elfy, ale i halflingi i gnomy czy nawet pół-orci i wspomniane już pół-ogry! Osoby znające konwencje fantasy mają zapewne ogólne pojęcie, czym może różnić się taki gnom od pół-orcia, i nie pomyślą się ani na jotę - tu, tak jak wszędzie, elfy to urodzeni magowie, gdy - dla odmiany - krasnoludy mocno trzymają się ziemi, zdając się na osiągnięcia techniczne, co też, nawiasem mówiąc, przekłada się na charakterystykę postaci pochodzącej z tych odwiecznych ras. Po wyborze którejś z nich, w moim przypadku krasnoluda, którego, zgodnie z duchem epoki i co za tym idzie - gry, nazwałem Theodore Armstrong, przychodzi czas na podjęcie ważnej decyzji o ewentualnym nadaniu temu tworzącemu się jestestwu



jakiegoś nadzwyczajnego rysu, który wpłynie będzie na jego cechy, umiejętności i w efekcie całe przyszłe życie. Naturalnie "tfa" te stworzone tak, że każdy z oferowanych przez nie plusów pociąga za sobą jakąś niedogodność. Przykładowo: zwiększona odporność na trucizny równa się będzie "zmniejszonemu" wyglądowi.

Kolejnym krokiem w drodze ku przygodzie życia jest stworzenie liczbowego szkieletu naszej postaci - podstawy charakterystyki. Przyznane początkowo pięć punktów możesz rozdysponować na poszczególne cechy: siłę, budowę fizyczną, inteligencję, siłę woli, zręczność czy wspomniany już wygląd. Punkty te możesz jednak równie dobrze przeznaczyć na wykupienie pierwszych zdolności, np. złodziejskich czy medycznych, ale i - jeśli twoim życzeniem jest grać postacią znającą arkana magii - pierwszych czarów bądź - w sytuacji dokładnie odwrotnej - pierwszych schematów technicznych. Warto w tym miejscu nadmienić, że czarów jest w świecie Arcanum 80 (podzielono je na 16 Kolegiów Magii), zaś planów technicznych pozwalających na praktyczne wykorzystanie odkryć naukowych - od chemii po medycynę - 56 (8 dyscyplin). Jest zatem z czego wybierać. Ostatni, trzeci ekran tworzenia postaci postawi nas przed koniecznością zakupu początkowego, bardzo skromnego ekwipunku.

To, co w fakcie stworzenia bohatera istotne, prócz tego, że tworzysz jedynie "siebie" - na charakterystyki i działania ewentualnych później-

szych towarzyszy wpływu nie masz żadnego - to fakt, że to, kim jest na początku gry, wcale nie determinuje tego, czym się może stać! Dopiero decyzje podejmowane w trakcie gry, sposób, w jaki zużywać będziesz przechodzącą wraz ze zdobywaniem kolejnych poziomów doświadczenia punkty postaci - utworzą postać ostateczną i... w pełni niepowtarzalną! Niepowtarzalną dlatego, że brak ograniczeń klasowych (znanych z D'n'D) przy jednoczesnej mnogości kombinacji cech, poziomów umiejętności, znajomości czarów z różnych Kolegiów Magii czy stopni



naukowych w najrozmaitszych dyscyplinach (u...), sprawia, że prawdopodobieństwo ukończenia dwóch różnych gier identycznymi postaciami jest niewiarygodnie wręcz małe: już po kilku godzinach gry i zdobyciu pierwszych poziomów doświadczenia (tych jest łącznie 50) postać się zmienia - zaczyna oscylować pomiędzy magią a techniką, uczy się pierwszych zdolności złodziejskich, ale i społecznych (jak np. targowanie się) itd. Istnieje wprawdzie w grze coś takiego, jak wzorzec postaci - np. krasnoludzkiego rusznikarza, jednak nawet ściśle trzymanie się schematu rozwoju nie jest w stanie zapobiec zmianom charakterystyki wynikającym np. z klątw czy błogosławieństw.

Ale, ale, wróćmy do tego, co dzieje się zaraz po kliknięciu po raz trzeci ostatni zielonej strzałki na ekranie wyboru-ekwipunku. Nietrudno się domyślić, że wyświetlone zostanie klimatyczne intro, ukazujące, jak to się wszystko zaczęło. Historia naszej postaci w Arcanum rozpoczyna się zaś od katastrofy sterowca, zaatakowanego i ostatecznie zestrzelonego przez niezwykle, jakby wykonane z metalu, zaleceń Leonarda Da Vinci maszyny latające. Naturalnie - jakkolwiek przez chwilę - jeszcze w powietrzu wydawać się mogło, że sterowiec ten, a ty wraz z nim, miał po prostu nieszczęście znaleźć się w niewłaściwym miejscu o niewłaściwej porze, jednak znalazłszy się na ziemi (cudem bez jakichkolwiek obrażeń!), dowiadujesz się, że atak był jak najbardziej zamierzony! Nie dość niespodzianek jednak: w chwili później w twoje drżące jeszcze ręce zostanie wciśnięty tajemniczy pierścień i... już po paru dalszych uderzeniach serca będziesz jedynym ocalałym! W tym też miejscu, na polu stanowiącym ostatni - przymusowy - przystanek tego powietrznego okrętu, zaczyna się prawdziwa gra i... prawdziwe kłopoty: okaże się bowiem, że nie tylko urządzono na ciebie, jako powiernika pierścienia, wielkie polowanie, ale na domiar złego zostaniesz rozpoznany jako zbawca zapowiadany w elfich prorocztwach! Witamy w świecie Arcanum!

Świat zaś, a ściślej: pojedynczy kontynent Arcanum jest naprawdę ogromny! Składa się, według informacji prasowych, z 4 milionów (sic!) sektorów! Podobno samo przejście z jednego jego krańca w drugi, przy założeniu, że nie robilibys nic innego, jak tylko szedł, zajęłoby ok. półtora doby czasu rzeczywistego! Na szczęście jednak w grze istnieje World Map - opcja pozwalająca znacznie skrócić realny czas podróży. Warto też dodać, że przechodzenie pomiędzy wspomnianymi sektorami odbywa się w locie. Odmienią jest również koncepcja zadań: w Baldurach czy Lcewind Dale z rzadka zdarzało się, byś miał okazję i potrzebę zastanawiania się nad intencjami zleceniodawcy, tu nawet zaczynasz w ten sposób: już pierwsze z zadań wymusza opowiedzenie się po stronie dobra bądź zła (przy czym różnice nie są wcale jasne i wyraźne), a tym samym - powolne kreowanie postaci.

Kolejny ważny aspekt gier role-playing to walka. Cóż, tu wyraźnie widoczny jest fakt, że to jedynie beta. Widoczny, gdyż gra - wg jej twórców - dopasowuje automatycznie poziom trudności spotkań do siły drużyny. Niestety, wielokrotnie zdarzało się, że moja trzyosobowa drużyna (coż, nieco zbyt niska wartość krasnoludzkiej charyzmy nie pozwalała na większą liczbę zawodników w drużynie) napotykała hordy wrogów, które w dosłownie kilka rund (sama walka toczy się może w trzech trybach: czasu rzeczywistego, turowym i szybkim turowym, gdzie po prostu obcinane są zbędne animacje) zadawały spektakularną śmierć moim podopiecznym... Podejrzewam, że nie powinno się tak dziać: naturalnie uzasadniony jest taki scenariusz w chwili, gdy świadomie rzucasz się na grupę świetnie opancerzonych i doskonale uzbrojonych bandytów sami, dysponując jedynie pistoletem skałkowym i dobrą wolą, jednak spotkania losowe tego typu, jakkolwiek bardzo, rzekłbym, wiarygodne, nie powodują niczego innego, jak przyzwyczajanie grających do metody save&load. Przy okazji warto rozprawić się z mitem, jaki zrodził się gdzieś przy okazji, jakoby możliwe było granie bohaterem-dyplomata. Być może, jednak walki są na tyle nieodzowną częścią gry, że nie wiem, czy uniknięcie ich wszystkich jest w ogóle możliwe.

I jeszcze dwie rzeczy związane z walką, a ze wszech miar nowatorskie: pula punktów doświadczenia przypadająca na przeciwnika oraz niebywale ważny problem męczenia się postaci w trakcie walki. Pierwsza z nich, pula expeków, oznacza, że każdy z przeciwników posiada osobistą pulę punktów doświadczenia, które można z niego "wyciągnąć" - oznacza to, że punkty doświadczenia otrzymujesz nie tylko za pokonanych wrogów, ale nawet jednokrotnie uderzonych! Zarazem uniknięto problemu wskrzeszania pokonanego wroga po to, by raz jeszcze go pokonać i ponownie zebrać nagrodę w expekach - pula będzie już pusta. Drugą z nowości jest zmęczenie. Być może zdażyliście już zwrócić uwagę na niebieski pasek po prawej stronie ekranu - to właśnie energia. W czasie walki, na skutek zadawanych i przyjmowanych ciosów, spada współczynnik zmęczenia (każda z broni go ma), co sprawia, że walka ze słabszym indywidualnie, lecz liczniejszym przeciwnikiem może być problemem nawet dla postaci wysokopoziomowych!

Z ciekawostek zaś dotyczących walki wymienić można niejednakowe (wreszcie!) pancerze, co oznacza, że znaleziona magiczna zbroja nie będzie pasować na pół-orcia tak jak na gнома (wszystkie dostępne są w trzech rozmiarach). Ponadto w odróżnieniu od, przykładowo, Fallouta

nie wprowadzono rozróżnienia pomiędzy nabojami (amunicją w ogóle dzieli się na strzały, naboje, baterie, paliwo) - tu jeden nabój będzie pasować zarówno do pistoletu skałkowego, jak i Hi-Tech Guna czy nawet osławionej strzelby na słońce... Cóż...

Nie miałem, ze zrozumiałych względów, okazji sprawdzić w praktyce, jak sprawuje się Of Steamworks & Magick Obscura w trybie gry wieloosobowej. Wszystkim więc, co mogę o nim powiedzieć, jest to, że prócz klasycznego sposobu stawiania serwera pod określonym numerem IP i dołączania się doń, możliwe będzie wykorzystywanie dla potrzeb fanów sieci WON.net. Ciekawostką może być zaś otwarta struktura gry: wraz z grą w ręce aspirujących do miana Mistrzów Gry trafi edytor pozwalający na tworzenie własnych światów! O jego klasie może świadczyć fakt, że został zakupiony przez aktualnych właścicieli (A)D'n'D i pojawi się w przybiecarnym na jesień D&D: Master Tools.

Na zakończenie jeszcze parę zdań ogólnego komentarza. I tak, ogromną, jak dla mnie, zaletą gry jest koncepcja świata Arcanum (Troika zapowiada, że Of Steamworks & Magick Obscura to pierwsza z wielu rozgrywających się w nim): pomysł, by spróbować połączyć fantasy z steam-punkiem; przeprowadzić rewolucję przemysłową w świecie magii, stworzyć miejsce, w którym w pojedynku zakuty w stal rycerz z magicznym mieczem spotka się z uzbrojonym w rusznice i kolta szulerem - ma jakiś nieodparty urok. Plussem jest również fakt, że twórcy, było nie było Fallouta, nie zapomnieli o tym, co stanowiło znak charakterystyczny tej serii - aluzjach do naszej rzeczywistości. Weźmy na przykład takie Emporium Niezwykłości w jednym z miast i komentarz Theodore'a na widok dwugłowej krowy: że widział już gdzieś takie stworzenia... Kto grał w Fallouta, wie, w czym rzecz.

Naturalnie w chwili obecnej sporo jest jeszcze rzeczy, do których można mieć zastrzeżenia, np. zbyt łatwo odesłać w niebyt naszego bohatera, a ściślej - materiał nań. Podobnie uciążliwą rzeczą jest znikanie wytworzonych samodzielnie przedmiotów, np. połączenie części rewolweru i bebenka wcale nie oznacza, że w naszym inventory rzeczywiście, tak jak powinien, pojawi się rewolwer... Biorąc jednak pod uwagę, że wersja, z którą miałem przyjemność się zapoznać, pochodziła z połowy marca, a gra wciąż nie została wydana, można mieć nadzieję, że wszystkie mankamenty zostaną wyłapanie w trakcie beta-testów i w wersji finalnej nie będzie po nich nawet śladu. Nie da się zresztą ukryć, że już w tej chwili wiadomo, że zapowiada się praw-



PRODUCENT
Troika Games/
Sierra Studios

Original War

Kiedy zasiadałem do testowania Original War, spodziewałem się ujrzeć klasyczną grę Real Time Strategy, która różni się od innych jedynie miejscem osadzenia akcji. Pomyślałem: "Lubię RTS-y, ale ile można?", znowu wydobywanie surowców, stawianie budynków, budowa jednostek i walka! Jednak gdy zacząłem grać w wersję beta Original War, szybko zauważyłem cechy, które znacznie odróżniały ją od innych strategii - jakie? O tym później.

Dżosef

Przede wszystkim należy zwrócić uwagę na to, że nie jest to gra "czysta gatunkowo" (co mnie pozytywnie zaskoczyło). Wnosi wiele ciekawych pomysłów do strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Najogólniej rzecz biorąc, jest swego rodzaju hybrydą gatunków: RTS, RPG i gier typu Desperados czy Commandos: Behind Enemy Line. Powstało już wiele odmian RTS-ów, a część z

bogatymi w rzeźbiony minerał, w czasach gdy nie istniało jeszcze żadne państwo. Wszystko poszło zgodnie z planem, lecz po przeniesieniu się w odległą przeszłość oddziały amerykańskie prócz ludzi pierwotnych, których się tu spodziewali, napotykają również... Arabów i Rosjan! Zaczyna się krwawa jatka, najciekawsze jest jednak to, że żadna ze stron nie może liczyć na transport posiłków. Liczy się każda jednostka i to do czasu, aż powstanie odpowiednia infrastruktura, dzięki której będzie można rekrutować nowych żołnierzy i budować zaawansowane maszyny wojenne. Jak widać, fabuła rysuje się interesująco...

W Original War bardzo duże znaczenie ma to, po której stronie konfliktu się opowiesz. Znacznie wpłynie to na strategię, którą będziesz musiał przyjąć celem pozbycia się przeciwników, a także "filozofię" prowadzenia działań wojennych. Każdy w tym konflikcie ma inny interes, a co za tym idzie inne podejście do rozwiązywania napotkanych problemów. Zarówno Amerykanie, Rosjanie, jak i Arabowie upatrują w konflikcie możliwości zdobycia różnych korzyści. Dla jednego to czysty interes, dla innych obrona godności i honoru. To wszystko uatrakcyjnia rozgrywkę, a zarazem umożliwia, nawet po ukończeniu gry, wcielenie się w inną nację i ponowne podbijanie terenów w zupełnie inny sposób.

To, co cechuje wszystkie RTS-y, niestety (niektórzy powiedzą na szczęście), pozostało bez zmian. Czeką cię stawianie budynków, szkolenie nowych żołnierzy, konstruowanie maszyn wojennych. Do tego, jak zwykle, będą potrzebne surowce (tu minerały), które trzeba transportować w odpowiednie miejsca i o które trzeba walczyć. Sterowanie standardowo odbywa się za pomocą myszki, zaś sam interfejs przypomina ten z klasycznych RTS-ów. Autorzy gry zapewniają, że nie znu-

nich przerodziła się w zupełnie nowe gatunki, zaś niektóre powstały jedynie na fali ogromnego popytu i bez wprowadzania nowych pomysłów. Po

głębszym wstępnym teście gotów jestem zaryzykować stwierdzenie, że Original War ma szansę pretendować do miana jednej z najlepszych, a na pewno najbardziej prekursor-skich gier w gatunku RTS.

Akcja rozgrywa się w przyszłości i trzeba przyznać, że fabuła jest mocno intrygująca. Otóż w XXI wieku na Syberii zostaje znaleziony minerał, który może znacznie wpłynąć na losy świata. Najkrócej rzecz ujmując, dzięki swoim niespotykanym właściwościom i stosunkowo niskiej cenie jest cudownym źródłem energii, które może zastąpić wszelkie dotychczas wykorzystywane surowce, jak: ropa, gaz, węgiel itd. Tutaj zaczyna rodzić się konflikt, ponieważ każda z trzech stron zainteresowanych przejęciem i wydobywaniem syberyty (bo taką nazwę nadano ów minerałowi od miejsca znalezienia) ma w tym swój interes. Klasycznie już naprzeciw siebie stają Rosjanie i Amerykanie, a oprócz nich w konflikt wciągają się Arabowie, którym nie na rękę jest odejście przemysłu od ropy naftowej, dzięki której zarabiają setki milionów dolarów. Nasi wschodni przyjaciele, pogrążeni w biedzie, rozpoczynają pościg za wysoko rozwiniętymi państwami zachodnimi i w mineralu upatrują źródło rozwiązania problemu energetycznego, a co za tym idzie - potężnego "kopa" dla całej gospodarki. Amerykanie, mimo iż nie chcą być uzależnieni od ropy, są niechętni do kupowania od Rosji syberyty za narzuconą z góry cenę. Nie mają więc wyjścia - Syberia nie należy do nich, a niemodne dziś konflikty zbrojne wyparto walkami ekonomiczną bądź naukową. Aby przejąć kontrolę nad złożami, Amerykanie budują wehikuł czasu, dzięki któremu mają zamiar przejąć kontrolę nad terenami



dziemy się Original War, bo cała rozgrywka oferuje nam mnóstwo ciekawych opcji. Jedną z nich jest bardzo rozwinięte drzewo technologiczne, dzięki któremu nikt nie będzie narzekał na brak



klasycznych RTS-ów, dla których żołnierz to coś takiego, co produkuje się w fabryce na tyłach i w razie utraty jednego z nich, można go zastąpić dziesięcioma innymi. Zwolennikom tej opcji pewnie rozwiązanie OW mogą się nie spodobać, ale za to mnie bardzo przypadły do gustu.

Oprawa graficzna i dźwiękowa stoi na wysokim poziomie i w tych dziedzinach Originalowi nie da się właściwie nic zarzucić. Jednostki, budynki i wszystkie efekty graficzne, jak wybuchy itp., są starannie wykonane i dopracowane w najdrobniejszych szczegółach, poza tym nie schodzą poniżej obowiązujących dzisiaj norm. W każdym razie grafika i muzyka w Original War to elementy, które zdecydowanie podnoszą walory całej gry.

Teraz chyba już zrozumieliście, o czym myśleli twórcy z Altar Interactive'a, nadając grze nazwę Original War. Nie jest to tylko chwyt marketingowy, a jakby to powiedział Walduś Kiepski, "najprawdziwsza prawda", gdyż dokładnie z takim RTS-em jeszcze się nigdy nie spotkał. Czy pomysł połączenia RTS-u z elementami RPG i na modłę Original War jest dobry, przekonamy się już wkrótce.

Wydaje się jednak, że w dzisiejszych czasach wymyślenie czegoś zupełnie nowego jest bardzo mało prawdopodobne, a właśnie idee łączenia cech poszczególnych gatunków są kluczem do sukcesu. Wszystko wskazuje na to, że w Original War połączenie to wyjdzie całkiem dobrze. □

różnorodności jednostek czy budowl. Innym i bardzo interesującym pomysłem jest możliwość projektowania własnych pojazdów, co szczególnie uatrakcyjnia walkę. Dzięki tej opcji jesteś w stanie wpłynąć na losy bitwy, a budując zmyślnie maszyny, możesz uzyskać nad przeciwnikiem moment zaskoczenia (szczególną zaletą ma to w potyczkach trybu multiplayer). Możliwość projektowania i konstruowania własnych jednostek będzie bez wątpienia jedną z najciekawszych opcji w OW.

To, co szczególnie będzie odróżniać Original War od innych RTS-ów, to pewnie cechy gatunku RPG, a także gier typu Desperados, które są w nim zawarte (o czym wspominałem już na wstępie). W przypadku większości RTS-ów nie ma znaczenia, czy na określonej misji pójdą, czy inne oddziały. Liczy się końcowy efekt, który de facto zawsze możesz osiągnąć, maksymalizując wydobywanie surowców oraz budując masę jednostek wojskowych. W Original War żołnierze, którymi dowodzisz, nie są bezimiennymi jednostkami, które posyłasz jako bezwzględny dowódca na rzeź. Taki tok myślenia w Original Warze na pewno doprowadzi cię do nieuchronnej porażki. Aby móc wykorzystać zalety poszczególnych jednostek podczas działań wojennych, musisz dobrze poznać swój oddział. A trzeba przyznać, że w OW jest na co zwrócić uwagę - każdy żołnierz przejmuje rozbudowane statystyki, osobowość, zdobywa doświadczenie, ma imię i nazwisko oraz swoje dobre i złe strony, o czym musisz pamiętać w każdym momencie, by możliwie najszybciej wyeliminować wroga. Jest to ważne przede wszystkim dlatego, że w grze będziesz musiał za pomocą małego oddziału z pełnym ekwipunkiem i sprzętem pokonać wroga. W takich misjach niemożliwe jest osiągnięcie zwycięstwa, jeśli wcześniej nie poznasz dobrze swoich podwładnych. Mało tego: oddana do twojej kontroli grupa, nie będzie służyć zawsze w celach militarnych. Osoby, które wchodzą w jej skład, mogą być inżynierami lub naukowcami! Wcielanie się w rolę dowodzonych przez siebie samego jednostek nosi widoczne znamię gier RPG. Główną zaletą tej nowatorskiej idei jest to, iż misje nie wydają się nudne i monotonne w miarę ich trwania, co ma miejsce w klasycznych RTS-ach. Nie ma co dyskutować na temat, czy wprowadzenie takiego elementu do gry jest dobrym pomysłem, czy też nie. Istnieją zagorzali zwolennicy



Original War

Altar Interactive

Adaś i pirat Barnaba 2

Żeby być uczciwym, muszę powiedzieć, że gry dla dzieci nie są tym, co kręci mnie najbardziej. Żadania, jakie przede mną stawiają, są zazwyczaj trywialnie proste, a oprawa audiowizualna z konieczności cukierkowa i infantylna. Nie czuję dreszczu emocji, nie widząc przeciwników podążających przed łufą mojego działka, a dziecięce molodki doprowadzają mnie do pasji. Celem odreagowania katuję sobie słuch najnowsza płyta - Dimmu Borgir.

yaslu

O d czasu do czasu jednak nie mam wyboru i chcąc czy nie chcąc muszę stawić czoła kolejnemu produktowi mającemu bawić dzieciaki. Po prawdzie, to bardzo dobre odreagowanie od tych wszystkich "dorosłych" tytułów. Ostatnią grą z tej kategorii, która trafiła przed moje oczy był "Adaś i Pirat Barnaba 2" - w polskiej wersji językowej. Mimo iż gra - w języku angielskim - została już ukończona i wydana, to mnie przypadło opisanie beta wersji powstałej w czasie procesu lokalizacji.

Główny bohater, czyli chłopiec o imieniu Adaś, powinien być znany młodszemu czytelnikom. Jakiś czas temu dzięki firmie CD Projekt pojawiła się na sklepowych półkach gra "Adaś i pirat Barnaba", która zdobyła - tak mówią

Wiele gier przygodowych ma jedną wadę. Ich autorzy zakładają bowiem, że grać w taki sam sposób jak oni, więc umieszczają w grach zagadki, które sami potrafili rozwiązać. Tymczasem twórcy gier to osoby odpowiedzialne za rozgrywkę w "Adasiu" przyjęli do wiadomości, że tworzą produkt dla dzieci, a w takim zagadki muszą być w miarę logiczne i przejrzyste. Przecież nie chodzi tylko o to, żeby dzieciaki sobie pograły, powinien też na tym w jakiś sposób skorzystać, choćby tylko rozwijając wyobraźnię. Takie właśnie - po prostu normalne - zagadki będziemy rozwiązywać podczas przygód Adasia. Dla do-

rosłych są

one może zbyt infantylne, ale dzieciakom powinny dostarczyć sporo radości.

- sporą popularność wśród nieletnich graczy. Żeby formalności stało się zadość, przypomnę, że była to klasyczna - tj. nietrójwymiarowa - gra przygodowa, gdzie pośród rysunkowych lokacji używano się rysunkowych przedmiotów, by w końcu bez użycia nawet krzty (nawet rysunkowej) przemocy osiągnąć cel, czyli koniec gry. Niewiele więcej mogę o tamtej grze powiedzieć, bo jak już wspominałem, gdy mam wolny wybór, wolę rozgrywkę w stylu Serious Sama, podczas którego myśli się palcem na spucie, a nie głową.

Ale do rzeczy: najmłodszy mają jeszcze mnóstwo czasu, żeby gry odmieniły ich psychikę, więc póki się tak nie stało, mogą spokojnie - za czas jakiś oczywiście - pograć w drugą część przygód Adasia. Historia, w której tym samym wezmą udział, jest bardzo prosta. Co może być trudnego w układzie: wyspa, skarb, pirat Barnaba i nasz bohater - Adaś? Dodajmy do tego jeszcze papugę (naprawdę gadatliwy model) i wychodzi klasyczna wręcz przygoda, o jakiej - przynajmniej kiedyś - marzył każdy mały łol.

Muszę jednak lojalnie - tym starszym - powiedzieć, że tak jak w pierwszej części i podczas tej przygody jej bohaterowie nie używają przemocy. Z problemami będziemy sobie radzić, używając odpowiednich przedmiotów i rozmawiając z napotkanymi zwierzętami (dziwne jakieś, to nie wigilia, a one nawijają i to po naszymu). Tymi sposobami dowiadujemy się, co należy robić dalej i stajemy przed kolejnymi problemami do rozwiązania. Trzeba pamiętać, że przez cały czas depcze nam po piętach pirat Barnaba - nieżyły łotr, bo nie dość, że ma chrapkę na skarb, to potrafi płać naprawdę złośliwe psikusy.

Podsumowując powyższy wywód, mogę stwierdzić, że rozgrywka w "Adasiu" jest całkiem przyjemna. Jeśli tylko przestaniesz się zastanawiać, gdzie podział się wskaźnik amunicji. Gra się miło nie tylko



dzięki dziecięcym zagadkom i braku przemocy. Jak na produkt skierowany do najmłodszego odbiorcy to "Adaś i pirat Barnaba 2" jest grą bajecznie wręcz kolorową i ciekawą. Wszystkie tła i animacje postaci zostały ręcznie narysowane i w dobie sterylnej i cyfrowej grafiki należy się za to spory plus. Wprawdzie powinienem się przyczepić do niskiej rozdzielczości czy do czegoś innego, ale to już zadanie recenzenta.

Ja przecież mam tylko przekazać, jakie wrażenia zostawiła we mnie wersja beta tej gry. Jak widzicie, zdecydowanie pozytywne. Również polska lokalizacja nie pozostawiła mi cienia szansy na rzucenie kilku zgryźliwych uwag. Chwila jeszcze minie, zanim "Adaś i pirat Barnaba 2" trafią na półki sklepowe, ale najmłodszy już powinni zacząć faszrować swoje skarbonki gotówką (lub czekami, jeśli wolą).



Adaś i pirat Barnaba 2

CD Projekt
Tel. (022) 519 69 00

CATAN

PIERWSZA WYSPA

Słynna gra planszowa OSADNICY CATANU - "Die Siedler von Catan", która w 1995 r. otrzymała wyróżnienie GRY ROKU, jest obecnie dostępna w wersji na PC!!!



Cechy gry:
- misje treningowe, przemyślane zasady gry
- łatwy w obsłudze interfejs
- olbrzymia kampania, dwanaście misji
- dodatkowe scenariusze stworzone przez autora gry planszowej Klausa Teubera
- w pełni trójwymiarowe postacie
- tryb dla pojedynczego gracza oraz gra sieciowa (dla czterech graczy)

Konieczniew odwiedź malowniczy świat legendarnej wyspy CATAN!

już w sprzedaży
za 79 zł

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera. Rubryka ta powstała po to, by:

1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA,

2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info),

3) ale najważniejszym powodem jest fakt, że teraz - dzięki Gamewalkerowi - możecie poznać nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.



Skala ocen

1 - po prostu dno + męch mahu; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dzienne. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 [...] przyjdź jutro z rodzicami!!!. W ogóle w to się nie da grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!
 2 - szczerze kaszane, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad przewyższa jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik: 2. Granie w to jest karą...
 3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy, które warto wziąć, ale dużo liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3.
 4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólnie wrażenia są nadal raczej negatywne. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.
 5 - przeciętna gra; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólnie wrażenia są nadal raczej negatywne. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.
 6 - niezła gra, choć do czołówek sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warto uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie,

przy czym są w niej rzeczy faktycznie wartościowe. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczerze ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPS). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno! Uwaga: ocena 10/10 wystawiona jest zbiorowa - recenzent może tylko NOMINOWAĆ grę do tej noty! Dopiero wówczas, gdy przynajmniej dwie inne osoby też uznają, że gra jest tego warta, przyznawane jest 10/10. Zatem ocena ta to wyraz uznania ze strony redakcji CDA, a nie tylko autora recenzji.

7 - dobra gra, choć nadal nie pozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przyciągnąć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba istotnych wad: 7. Wad albo brak, albo są niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Gra i muzyka stanowią powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.
 8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad; ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.
 9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad; jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Gra i muzyka stanowią powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.
 10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są niezauważalne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym

poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczerze ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPS). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno! Uwaga: ocena 10/10 wystawiona jest zbiorowa - recenzent może tylko NOMINOWAĆ grę do tej noty! Dopiero wówczas, gdy przynajmniej dwie inne osoby też uznają, że gra jest tego warta, przyznawane jest 10/10. Zatem ocena ta to wyraz uznania ze strony redakcji CDA, a nie tylko autora recenzji.

Absolute Terror

- Gatunek: zrzęcościówka
- Ocena: 3
- Wymagania minimalne: P233 32 MB RAM, Windows 95
- Graliśmy na: C566, 128 MB, RIVA TNT2
- ...I: wyskoczyła kilka razy do Windows



Uwagi:

Smuggler: Gdyby tak sądy walły po 5 lat bez zawieszenia za popełnienie kosztownej gry, to świat byłby piękny, a więzienia pełne...
 Gem.ini: Ohyda! Manga i ani słówka o suplementach!
 0132: (PAKO)bsolute dno!!!
 Czarny Iwan: Wątek... jak biceps Yasia.
 Jedi: Bi... co?!

Yasiu: Nie wiem, ale to ma chyba coś wspólnego z siłownią?

Adventure Pinball

- Gatunek: pinball 3D/arcade
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: P2, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator
- Graliśmy na: C366, 256 MB, RIVA TNT2
- ...I: no, problemów nie było...



Uwagi:

Ugly Joe: Pinball na engine'ie Unreal? No to czekam na symulację lotu na engine'ie Chessmastera :).
 Smuggler: Hm... wołę jednak osobno pograć i w Unreala, i w jakiegoś starego, klasycznego pinballa.
 Gem.ini: W zapowiedziach prezentował się lepiej...
 0132: Lubie P(AKO)inballe oraz Unreala. Tyle że osobno.
 Czarny Iwan: Lepiej zlap za hantle.
 Jedi: Pinballe z definicji są nudziarskie.
 Yasiu: Ale ten ma coś w sobie, właśnie dla tych, którzy tak myślą.

Battle Isle IV PL

- Gatunek: strategia turowa
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: PII 300 MHz (zalecany PIII 600), 64 MB RAM (polecane 128 MB), akcelerator z 8 MB RAM (polecane 32 MB), DirectX 7+, CD-ROM x4, W95+/2000
- Graliśmy na: P400, 256 MB, TNT2
- ...I: spokojnie dało się grać



Uwagi:

Mac Abra: Gierka spolszczona zawodowo, a na dodatek w pudełku polska wersja Incubation! Ha! :).
 Jedi: Początek dobry, zobaczmy, co będzie dalej. Jak znajdę puzon, to dam znać.
 Yasiu: Czarny Iwan przerobił go na ciężarki.
 McDrive: I biedak się przepukł nabawił :P

Blair Witch #3: Elly Kedward Tale

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: Win 98/ME, PII 350 MHz, 128 MB RAM, DirectX
- Graliśmy na: C366, 128 MB, RIVA TNT2, Win 98
- ...I: może nie było za szybko, ale też nie haczyło



Uwagi:

Smuggler: Trzecia i ostatnia część cyklu. W sumie ani lepsza, ani gorsza od pozostałych.
 Ugly Joe: Mówiąc krótko - arcydzieło to to nie jest, ale robota porządna i fani przygódówek nie będą zawiedzeni.
 Gem.ini: Kto był tym nieszczęśliwcem, który w to grał?
 0132: Nie mam pojęcia, ale kto miał (PAKO)pecha :P
 Jedi: Ja tam nie muszę w to grać, bo znam jedną czarownicę osobiście, i to mi wystarczy.
 Yasiu: Moim zdaniem przegrinają, jak Wes Craven z cyklem "Scream" i Czarny Iwan z cyklem treningowym.
 McDrive: W dodatku z tego przegrinania i tak nic dobrego nie wychodzi...

Cossacs: European Wars

- Gatunek: klon AOE
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD
- Graliśmy na: C 433, 256 MB, RIVA 2
- ...I: pędziła niczym husaria na wroga



Uwagi:

Mac Abra: To trochę jak z polskimi powstańcami: piękne plany, znakomite początki... a efekty w najlepszym wypadku średnie...
 Ugly Joe: Husaria ruler!
 Gem.ini: Nasi tu byli!
 0132: Niezły PAKerzy byli z naszych huzarów, ale gierka przeciętna.
 Czarny Iwan: Zasnąłem przy tej grze. Może to przetrenowanie.
 Jedi: Oj matolki, to nie wiedzieliście, że na konia wsiada się z drugiej strony? Husarze od siedmiu boleści, psia ich taka owaka...
 Yasiu: A owsianka bardzo dobrze robi na cę i możliwości... na siłowni oczywiście.

Cywilizacja 2: Próba Czasu

- Gatunek: cywilizacja
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: P166, Windows 9x; 16 MB RAM
- Graliśmy na: P400, 256 MB, TNT2
- ...I: (po)wołność problemem na pewno nie była



Uwagi:

Mac Abra: Próby Czasu ta Cywilizacja niestety nie zniosta.
 Smuggler: Memento mori...
 Gem.ini: Dwuletnia obsuwa...
 Czarny Iwan: Mimo to bardzo mi się podobała. To chyba jednak z sentymentu.
 Jedi: Stara miłość nie rdzewieje?
 Yasiu: Nowe hantle też, a ta gra, niby to samo, ale jednak nie...
 Allor: A właśnie, że tak - i to aż za bardzo!

Dracula: Zmrtwychwstanie

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P166, 32 MB RAM, Win 95/98
- Graliśmy na: C366, 128 MB, Win 98
- ...I: żadnych uwag krytycznych nie mam



Uwagi:

Smuggler: Niezła przygodówka, acz, jak dla mnie, za prosta i za krótka.
 Gem.ini: Dobranoc, kimkolwiek jesteś... Muhahahahahaa!
 0132: (PAKO) TRANSYLVANIAN HUNGER!!!
 Czarny Iwan: Gierka z deko beżpiciowa. Nudy panie, nudy...
 Jedi: Śpij. Sen dobrze wpływa na krew... hjeeehjee...!!!
 Yasiu: Ale źle na wydajność, no i nie można podczas snu trenować.
 Allor: Zależy podczas czujego snu, che, che...

Emperor: Battle for Dune

- Gatunek: RTS 3D
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P233, 64 MB, Win 9x, DirectX, akcelerator
- Graliśmy na: C500, 256 MB RAM, RIVA TNT2
- ...I: jak ścigamy przez czerwia Fremen :)



Uwagi:

Mac Abra: Gra jest w porządku!
 Gem.ini: Spice up your life! :P
 Bolo Yang: Eee, po co wskrzeszać nieszczęsną Dune? Komputerowa szczerza w chwili premiery Dune 2000 i... niech odpoczywa w pokoju.
 0132: (PAKO)np.: EMPEROR "ANTHEMS TO THE WELKIN AT DUSK" :))
 Czarny Iwan: Porządny RTS z ciekawym scenariuszem. Nieco wtórny i średnio grywalny, ale za to jaka gra!
 Jedi: Kelner! Jednego czerwia w sosie czosnkowym poproszę!
 Yasiu: I odkurzaczu, piachu do siłowni nanieśli, psia ich...

F1 Racing Championship

- Gatunek: symulacja Formuły 1
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P 266, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD
- Graliśmy na: na tym co zwykle, a poważnie C 433, 256 MB RAM, RIVA 2
- ...I: wózki szły jak przecinaki



Uwagi:

Gem.ini: PAKERNIA!
 0132: MEGA(PAKO)PAKERNIA!!!
 Czarny Iwan: Przepakowane. Czy ktoś w ogóle tym się ściga?
 Jedi: Nie będę się tym więcej ścigał! Nie ma siódemki i resorów! Nie będę!
 Yasiu: Będzie...
 McDrive: Eeeee, to ja już wołę pakowóz...

Gilbert Goodmate...

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P166, 32 MB RAM
- Graliśmy na: C433, 256 MB RAM
- ...I: jak można jeszcze o to pytać :)



Uwagi:

Mac Abra: Coś dla tych, którzy uważają, że dobra gra przygodowa musi być: a) w 2D z ręcznie rysowaną grafiką; b) na luzie. Oba warunki Gilbert spełnia.
 Jedi: Gilbert? Gilbert? To kumpel tego uroczego rudzielca z Zielonego Wzgórza??
 Powiedzieć mu, że chce jej numer telefonu.
 Yasiu: 001800323121.
 McDrive: A czy ten rudzielec nie był przypadkiem zieleńcem?
 Allor: Buu, cha, cha - on to czytał?! No nie wytrzymał!!!

Grouch PL

- Gatunek: TPP
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P 166, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 8xCD
- Graliśmy na: C 433, 256 MB, RIVA 2
- ...I: bez problemu

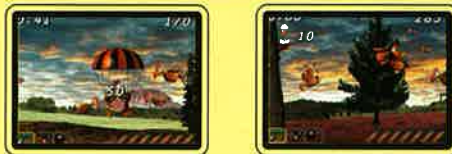


Uwagi:

Ugly Joe: Czy jest sens spolszczać takie nawalanki, gdzie i tak nic się nie mówi, jeno wali? :)
 0132: A jak jest sens chodzić co (PAKO)tydzień do kościoła, skoro i tak mówią to samo?
 Czarny Iwan: To kwintesencja pakowania!
 Jedi: Majaczące panowie. Lepiej się przyznajcie, co zrobiliście z puzonem.
 Yasiu: Przerobił na Atlas...
 McDrive: Przez co nawet pakować w spokoju nie można...

Kurka wodna

- Gatunek: strzelanie do kuraków
- Ocena: 4
- Wymagania minimalne: P 166, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 8xCD
- Graliśmy na: C 433, 256 MB, RIVA 2
- ...I: z szybkością kałuszniaka



Uwagi:

Smuggler: Fajny odświeżacz - ale na 20 minut, nie dłużej, potem się nudzi.
 Mac Abra: Takie gierki powinno się dodawać jako bonus przy zakupie czegoś większego, wtedy są OK. Jako osobno sprzedawana gra - budzi zdziwienie.
 Gem.ini: Gra na - góra - 20 minut.
 Czarny Iwan: Niezwykle ambitna, skomplikowana gra, która spodoba się każdemu uczciwie trenującemu pakowskiemu.
 Jedi: Przepraszam, ale mógł mi się zlasować. Jak dla mnie - zbyt głęboka.
 Yasiu: Bo próbowałeś w pisuarze nurkować, to nie gra...

Links 2001 Golf

- Gatunek: sim/sport
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: P II 266, Win 9x lub 2000, 64 MB RAM, DirectX
- Graliśmy na: C433, 256 MB, RIVA TNT
- ...I: różnie i różko!



Uwagi:

Smuggler: Ktoś już powiedział (może nawet to byłem ja :)), że jedyny golf, który naprawdę mnie rusza, to Volkswagen Golf :).
 Gem.ini: Może kiedyś, kiedy na wyciągu z mojego konta pojawią się liczby dziewięciocyfrowe...
 0132: Wołę PAKERNIE o pola golfowego.
 Czarny Iwan: Mam w sumie trzy golfy, na Links 2001 Golf żadnego bym nie wymieniał!
 Jedi: Powiem to, co mówiłem już wiele razy: ze sportem jest jak z seksem - wołę sam w tym uczestniczyć, niż symulować :)
 Yasiu: A co to jest sport?
 McDrive: To samo co pakernia, tylko dla pakujących inaczej!

Majesty: The Northern Expansion

- Gatunek: RTS
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P 166, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD
- Graliśmy na: C 433, 256 MB, RIVA 2
- ...I: królestwo Ardanii rosło w imponującym tempie



Uwagi:

Smuggler: Wprawdzie ja nie gram, ale Eld przestał kłąć, jak zaczął grać - a to znaczy, że gra musiela być dobra :).
 0132: Bo to naprawdę (PAKO)zarypista gra :P
 Jedi: Nie gram, ale zgadzam się z przedmówcą i zamówcą.
 Yasiu: Czyli co? Ze mną kłó? :)
 McDrive: Ze niby w czym?
 Allor: Taaaaa, nic dodać, nic ująć - pakernia na niektórych wpływa... hmmm... no... w każdym razie jakoś na pewno...

Messenger

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: Pentium 166, 16 MB RAM, Windows 98/ME, akcelerator
- Graliśmy na: C366, 256 MB, RIVA TNT2
- ...I: w pełni zadowolająco!



Uwagi:

Smuggler: Dla fanów templariuszy i "ciąg dalszy nastąpi"...
 Mac Abra: Ot, taka dobra rzemieślnicza robota. Tzn. zachwytu nie wzbudza, ale i czeplić się specjalnie nie ma czego.
 Jedi: Czeplić się to zawsze jest czego, trzeba tylko chcieć :)
 Yasiu: Najlepiej czeplić się drążka i podciągać w nawisie...
 McDrive: Eeee, hantle lepsze!

MFS: 767 Pilot In Command

- Gatunek: sim
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: C-300, 64 MB, Win 9x, DirectX
- Graliśmy na: C366, 128 MB, Win 98, RIVA TNT2
- ...I: jak awionetka pod silny wiatr... zdaje się, że 256 MB RAM i C500 mile tu widziane?



Uwagi:

Mac Abra: Argh - dla maniaków symulacji. Dla dzikich maniaków symulacji.
Smuggler: Albo dla tych, którym znużyły się myśliwce i awionetki...
Jedi: Awionetka, awionetka. Taka zwinna, taka lekka...
Yasiu: A czy mamy wpływ na podawane na pokładzie jedzenie?
McDrive: Jakie jedzenie, jaki pokład? Na pakernię, a nie mędrkować mi tu!

Monster Hunter

- Gatunek: arcade
- Ocena: 3
- Wymagania minimalne: Win 95/98/NT, P II, 32 MB RAM, DirectX 3
- Graliśmy na: C366, 128 MB RAM, Win 98
- ...I: jak sprinter ścigany przez zombi!



Uwagi:

Smuggler: I fajne, i trywialne. Mam mieszane uczucia.
Czarny Iwan: Zdecydowana przewaga tego "fajne". Odwiedź siłownię, a potem graj.
Jedi: Albo siłownia odwiedzi ciebie...
Yasiu: Eee tam, wcześniej niż przed końcem cyklu nie przyjdą, więc można spokojnie grać.
Allor: Heh, nie ma to jak umrzeć w niewiedzy...

Outlive

- Gatunek: RTS
- Ocena: 6+
- Wymagania minimalne: P 166 MHz, 32 MB RAM, CD ROM 4x, SVGA 2 MB, Win'95, DirectX 7.0
- Graliśmy na: C433, 256 MB RAM, Win 98
- ...I: najmniejszych problemów nie było...



Uwagi:

Mac Abra: RTS jak RTS... parę fajnych pomysłów i dużo pożyczek... głównie ze Starcrafta. Można pograć, ale niekoniecznie.
Jedi: Niekoniecznie koniecznie...
Yasiu: To ja już sam nie wiem...
McDrive: I dobrze, co za dużo szarego dymu, to niedobrze...

Pizza Connection 2 PL

- Gatunek: sim
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P 266, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000
- Graliśmy na: C 433, 256 MB RAM, RIVA 2
- ...I: pizza wypiekana się szybko



Uwagi:

Mac Abra: Przyznaję, że w polskiej wersji gra (mi) się znacznie lepiej niż w angielskiej. Tym bardziej że lokalizacja jest w porządku.
Jedi: Bardzo lubię pizzę, szczególnie z oliwkami, taaa.
Yasiu: Oliwki... niedobrze, nie mają większej wartości dla pakierów.
0132: Zamawiam (PAKO) pizzę na wynos! A giera w wersji PL jest o wiele lepsza od angielskiej czy niemieckiej.

Space Tripper

- Gatunek: Shooter
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P II 450, 64 MB RAM
- Graliśmy na: Celeron 400, 256 MB RAM, RIVA TNT2 32 MB
- ...I: w 640 x 480 śmigało aż miło i równie dobrze wyglądało



Uwagi:

Smuggler: Ba-da-bam! Fiuu... Zuuu!!! Tadaaaaa! O mój biedny palec...
Ugly Joe: Tak by wyglądały gry na C-64, gdyby maszyna nadal ewoluowała... Mity kosmiczny shooter. Wciaga!
Jedi: Wspomnień czar... Puzon! brak.
Yasiu: Gierka piękna, a puzon... niech spoczywa w pokoju (ale nie szukaj go tam, Czarny Iwan zabrał go na siłownię).
McDrive: Potem jeszcze przez parę dni jeśli się rozchodzili, ale w końcu umilkły...
Mac Abra: No wiesz, wciskanie mu puzonu w... przez bandę pakierów trochę trwało...

Star Trek: Away Team

- Gatunek: taktyczna
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM, Windows 95/98/Me/2000, CDx4
- Graliśmy na: Celeron 366, 64 MB RAM, RIVA 128ZX
- ...I: nie narzekałem, na znacznie lepszym sprzęcie grało się tak samo dobrze



Uwagi:

Smuggler: Cokolwiek powiem, fani ST użyją tego przeciwko mnie... Ale co tam, grało mi się nieźle, nie powiem...
Gemini: Ale konkurencji z Fallout Tactics nie wytrzyma...
Jedi: Poczekaj, aż spotka Borgia...
Yasiu: Już spotkałem - w FT oczywiście. A STAT to po prostu dobra gra wydana w nieodpowiednim czasie.
McDrive: Albo niedobra gra w odpowiednim czasie... albo dobra w odpowiednim... albo niedobra w nieodpowiednim... albo... eeee, to ja już pójdę na pakernię...

Summoner

- Gatunek: RPG
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P 400, 64 MB RAM, 4xCD, WIN 95/98/2000
- Graliśmy na: C 433, 256 MB RAM, RIVA 2
- ...I: niezbyt rewelacyjnie



Uwagi:

Smuggler: Dla fanów cRPG i gier akcji? Cóż, to nie moja dzialka, więc się nie wypowiem.
Gemini: Kolejny zawód...
Jedi: Zawód - szachista szybkobieżny.
Yasiu: Ale ponoć na konsolach w Summonera gra się znacznie lepiej.
0132: Mnie się podoba, choć bez (PAKO)rewelacji.
Allor: Taaa, ciekawe, skąd się zatem wzięła ta ocena...
McDrive: Heh, ktoś przepakał i oto rezultaty...

Times of Conflict

- Gatunek: RTS
- Ocena: 4
- Wymagania minimalne: P 233, 64 MB RAM, WIN 95/98, 2000
- Graliśmy na: C 433, 256 MB RAM, RIVA 2
- ...I: bardzo dobrze



Uwagi:

Mac Abra: Spalić, a prochy wystrzelić z armaty - prosto w twórców tego badziewia (-.
Jedi: Mirmilku, nie desperuj.
Yasiu: Dajcie mi tuk - ja się zastrzelę.
0132: Dajcie mi (PAKO)śmietnik, bo tam należy wrzucić TOC.
McDrive: Tylko go później dobrze zamknijcie, bo Iwan na głodzie nie takie rzeczy wyjada!
Czarny Iwan: Prohormony? Nigdy!

Tribes 2

- Gatunek: FPP online
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: Win 95/98/00/NT 4.0, P2 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB akcelerator
- Graliśmy na: C433, 128 MB, RIVA TNT2
- ...I: 128 MB RAM to rozsądne minimum, prawdę mówiąc. Sugerujemy 256 :)



Uwagi:

Mac Abra: FPP wyłącznie dla sieciowców.
Smuggler: Blood aż się ślinił i piał z zachwytem, więc kto mu ufa, niech zasuwa do sklepów :).
Jedi: Ja mu zaufam: uf, uf.
Yasiu: Blood przecież pieje etatowo - o ósmiej rano co dzień - a ślini się z powodu niedawnego spotkania z delegatami pewnej siłowni.
McDrive: To może być niemal równie dobre jak pakernia - ale tylko dla pakujących grupowo i przez sieć...

TRAFFIC GIANT GOLD

ZARZĄDZANIE FIRMĄ KOMUNIKACYJNĄ



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W PRZYSTĘPNEJ CENIE !



Czy stałeś godzinami w korkach ulicznych? Czy narzekałeś na ceny biletów? Czy czekałeś na przystanku na tramwaj w nieskończoność? Chyba wszyscy to znamy. Jednak teraz możesz przejąć sprawy w swoje ręce! W Traffic Giant Gold stajesz się właścicielem firmy komunikacyjnej. Celem gry jest rozwój Twojej firmy i zdobycie przewagi nad konkurencyjnymi przedsiębiorstwami. Przygotuj się na bezwzględny rywalizację.

Możliwość rozgrywki w trybie kampanii lub w pojedynczych misjach • ogromny wybór map największych, europejskich metropolii oraz dodatkowe misje zawierające mapy najsłynniejszych miast Ameryki • realistyczna grafika w wysokiej rozdzielczości, nawet do 1280 x 1024 wraz z opcją trzykrotnego zbliżenia mapy • ponad 500 różnorodnych budynków • duży wybór środków transportu, począwszy od małych autobusów a na kolei miejskiej kończąc • zmienne populacja, dzięki której miasto tętni życiem i wymaga dostosowywania i modernizacji sieci komunikacyjnej • wysoki stopień inteligencji komputerowych przeciwników • możliwość gry w trybie wieloosobowym poprzez sieć lokalną i internet.

KURKA WODNA

Sobota, godzina 5:00 rano. Dokuczliwy dźwięk budzika wyrwał mnie ze snu. Gdzie ja jestem? Aha, to dzisiaj TEN dzień. Precyzyjnie rzuciłem w kierunku budzika poduszkę. Za chwilę. Ostrożnie wstałem z łóżka. Nie chciałem zbudzić żony, której wczoraj wieczorem powiedziałem, że jadę z Zenkiem na ryby. Ale te kobiety są naiwne, zaśmiałem się bezgłośnie sam do siebie. Na palcach podszedłem do stosu rzeczy leżących na krześle. No cóż, wygłodnie mi w nich nie będzie, ale muszę przecież stwarzać pozory.

Bambino de Bodom_0132. Postfuturistika

Po trzech minutach stanąłem przed olbrzymim lustrem i przyjrzałem się sobie krytycznie. W tym wodoodpornym wdzianku wyglądam jak prawdziwy łowca szczupaków. Tylko ten słomkowy kapelusz trochę nie pasuje. Niestety, w domu mam taki, a nie inny. Sięgnąłem po spinning i podbierak oparte o ścianę, po czym skierowałem się do łazienki. Z podłogi wyjąłem dwa kafelki i odsłoniłem skrytkę. Wyciągnąłem z niej sprzęt, który bardziej mi się przyda niż wędka. Pistolet zatknąłem za pasek, śrutówkę schowałem pod płaszcz nieprzemakalny, a bomby wrzuciłem do koszyka. Teraz już byłem gotowy, aby udać się zapolować na... kurki wodne.

Nudzisz się w pracy? Patrzysz, jak powoli przemieszcza się wskazówka sekundnika, a szef skasował ci z twardziela Deluxe Ski Jumping 2001? Sięgnij więc po Kurkę Wodną, która umili ci czas i skróci męczarnie wyczekiwania na koniec pracy. To taka nasza rodzima odpowiedź na Deer Huntera. Ci z was, którzy obserwują listy najlepiej sprzedających się za Wielką Wodą gier, zapewne zauważyli, że od kilku ładnych lat w czołówce trzymają się gierki określane jako symulatory polowań. Takie gry sprzedają się w Stanach Zjednoczonych w milionowych nakładach. Nic zatem dziwnego, że firma TopWare postanowiła spróbować przenieść ten gatunek na polski rynek. Z tą niewielką różnicą, że Kurka Wodna została potraktowana z przyzwyczajeniem oka i raczej powinniśmy nazwać ją zręcznościówką, gdyż niewiele ma wspólnego z takim np. Deer Hunterem. Ot, jeździmy sobie celowniczym po ekranie i prażymy w latające kuraki. Prymitywne do bólu, choć przez kilka pierwszych minut całkiem przyjemne.

Przynajmniej przez dziesięć minut, bo właśnie mniej więcej tyle trwa cała gra. To jest największa bolączka Kurki Wodnej. Oferuje ona tylko pięć plansz, które w dodatku można przejść za pierwszym razem. Wprawdzie nie ma przeszkód, aby samemu stworzyć własną planszę, lecz wątpię, aby komuś chciało się bawić w edycję bitmap w jakimś programie graficznym, a niestety autorzy nie pomyśleli o zwykłym prostym edytorze. Dlatego jedyną szansą na dłuższą rozrywkę jest gra ze znajomymi w sieci. Jeśli masz w pracy trzech kumpiów nudzących się tak samo jak ty, to nie wahaj się. Cóż można powiedzieć o rozgrywce? Chyba jedynie to, że najważniejszy jest czas, gdyż właśnie upływające sekundy dopingują cię do zdobycia odpowiedniej liczby punktów potrzebnych do zaliczenia etapu. Arsenał składa się z trzech broni, a mianowicie standardowego pistoletu, śrutówki i bomb. Dwie ostatnie zdobywasz za zestrzelenie kuraków lecących z tymi właśnie bronią. I to wszystko, co można napisać o rozgrywce.

Całkiem nieźle za to Kurka Wodna wygląda. Zwłaszcza tła, które są zwyczajnie zdjęciami nieba. Kuraki natomiast zostały pokazane w zabawny sposób. Niektóre ze znużonymi dziobami siedzą w leżakach na plaży, inne wyposażone w pilotki skaczą na spadochronach itd.

Nie ma co się dłużej rozwodzić nad Kurką Wodną. Tak samo jak nie da się w nią długo grać. Napiszę to tak: przez pierwsze pięć minut zabawa jest fajna, ale później gra się aż sama prosi, aby odłożyć ją do lamusa. Gdyby była dłuższa i oferowała więcej broni, to kto wie... Ale, niestety, Kurka Wodna jest za krótka i oferuje zbyt mało atrakcji. Może gdyby była za darmo?



Ocena:
4

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
TopWare
Dystrybutor:
TopWare
Internet:
<http://www.kurkawodna.pl>
Wymagania:
P 166, 32 MB RAM, WIN 95/98/
2000, 2xCD, karta dźwiękowa
Akcelerator:
niewymagany

Plusy:
• dobra na zabicie czasu w pracy
• grafika nie jest zła

Minusy:
• za krótka
• za mało broni

Demon na CD 04/2001

fenomen [rzecz.] «rzadkie» zjawisko; osobliwość, kuriozum, unikat; [przym.] sensacyjny, fenomenalny



icewind dale: heart of winter [rzecz.] dodatek do Icewind Dale, zawierający nowe misje do Icewind Dale. Ponad 10 nowych magicznych przedmiotów, 59 zaklęć, 20 nowych postaci oraz poprawioną obsługę Open GL. Istnieje możliwość zainstalowania dodatku po ukończeniu lub w trakcie grania w Icewind Dale. Cena dodatku – 39⁹⁰ złotych.

baldur's gate: limitowana edycja kolekcjonerska [rzecz.] rzadko spotykane zjawisko. Baldur's Gate na «5xCD», dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy «1xCD», Baldur's Gate 2 «4xCD» oraz bonus CD z dodatkami do Baldur's Gate 2 «1xCD» w jednym pakiecie. W sumie 11 płyt CD za 199⁹⁰ złotych. Nakład limitowany – 2000 numerowanych egzemplarzy.



icewind dale: złota edycja [rzecz.] zestaw zawierający kultową obecnie grę Icewind Dale oraz dodatek Heart of Winter. Cena zesatwu, w którego skład wchodzi 3 płyty CD – 99⁹⁰ złotych.

Pistolet standardowa broń. W magazynku znajduje się osiem naboju. Wynieść dokładnego celownika.

Śrutówka - w tym przypadku nie musisz przemyśleć się celnością. Duży rozrzut powoduje, że wystarczy strzelać w kierunku kuraka, aby go zabił. W magazynku mieści się dziesięć naboju.

Bomba - podkłada się w dowolnym miejscu planszy. Po trzech sekundach wybucha i zabija wszystkie kurki na planszy. Maksymalnie można postawić sześć bomb.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 75a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00
Icewind Dale i Icewind Dale: Heart of Winter © 2000 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BALDUR'S GATE™, BALDUR'S GATE™ II Shadows of Amn, OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY: Produkcja i © 2000 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Icewind Dale, Icewind Dale: Heart of Winter, BALDUR'S GATE™, BALDUR'S GATE™ II Shadows of Amn, OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, logo AD&D i logo TSR są znakami towarowymi TSR, Inc. częściowo używane przez Interplay na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare i logo BioWare są znakami towarowymi BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Black Isle Studios i logo Black Isle Studios są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wyłączna dystrybucja w Polsce: CD Projekt. Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce: CD PROJEKT. www.cdprojekt.com
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com
NVIDIA INTERACTIVE

Gdy szef powiedział mi, że mogę recenzować golf, to pomyślałem: "co może być trudnego w tej grze?". Kilku facetów tazi sobie po dużej łące i machając kijem, wbija piłeczkę do dołków. Ale potem przypomniałem sobie, że golfiarze między innymi należą do ścisłej czołówki najlepiej zarabiających sportowców...

Ghost

No dobra, dużo zarabiała, ale co w tym trudnego. Chyba nie. Więc gierka też nie powinna być skomplikowana. Wziąłem ją.

Instalacja

W domu spokojnie ją otwierałem i spotkało mnie spore zaskoczenie, bo z pudełka wyleciały CZTERY kompaktki. Microsoft lubi robić duże rzeczy, więc powinienem być na to przygotowany. Na trzech krążkach znajdziemy sam golf, zaś na czwartym umieszczono "Arnold Palmer Course Designer", czyli po prostu edytor pól golfowych. Zaciekawiony zabrałem się za instalację. Przebiegła sprawnie, choć chwilę to trwało. Pierwsze uruchomienie i... problem. Gra nie rozpoznała mojej karty graficznej. Jak się okazało, nie mam żadnej karty 3D (co miało się nieco z prawdą). Ale na szczęście po jej ręcznym ustawieniu było już dobrze.

Menu

Z zadowoleniem odkryłem, że gra oprócz rozrywki niesie z sobą również walory poznawcze. Oprócz całej masy lekcji, z pomocą których dowiemy się, jak posługiwać się programem, znalazłem też kilka filmów wideo przedstawiających pola golfowe, na których toczyć się będzie rozrywka. Zapoznamy się z ich historią, położeniem oraz ujrzymy okolicę. Po tej małej lekcji pogładowej zaczęłem szukać sposobu, żeby w końcu zagrać. Jeżeli jesteśmy dobrze obeznani z tą grą, to możemy od razu przystąpić do rozrywki, ale jeśli dopiero zaczynamy, warto zajrzeć do plików z lekcjami. aczkolwiek tu musimy wykazać się dobrą znajomością języka angielskiego i choć trochę znać terminologię tej dyscypliny. I tu właśnie zabrakło mi jednego drobiazgu - słowniczka terminów golfiarskich. Nie wszystkie nazwy są wytłumaczone w dziale lekcje, a części z tych nazw na próżno szukać w słownikach angielsko-polskich.

Lekcji w grze jest jednak na tyle dużo, że zdecydowałem się jak najszybciej połączyć się sam w zasadach. Zatem najpierw trochę potrenuję, a potem poobserwuję, jak gra komputer.

oczywiście imię, poziom zaawansowania, sposób jego animowania w czasie gry, jego zdjęcie (możemy wstawić również własne w formie pliku JPG), określamy czy jest prawoczy lub lewoczy, czy też podczas gry ma być widoczna siatka terenu oraz jakimi ki-

rozgrywkę. I tu kolejne zaskoczenie. Zanim zaczniemy grę, mamy do wyboru całą masę opcji i parametrów. Na początku decydujemy, na którym spośród sześciu pól golfowych chcemy się zabawić. Wybierzemy też między innymi, czy chcemy, aby towarzyszyła nam publiczność, czy będziemy powtarzać strzały bez straty punktów, czy ma być wietrznie, jak piłeczka ma zachowywać się na trawie oraz, co najważniejsze, według jakich zasad ma rozgrywać się nasz mecz. A jest w czym wybierać. Mamy do wyboru 46 rodzajów gry. Od prostych: jeden na jeden, poprzez zawody drużynowe, aż po różne wariacje, takie jak: gra z 4 kijami czy z drużyną rotacyjnie zmieniających się zawodników. Po wybraniu tych opcji musimy stworzyć naszego zawodnika. Wybieramy mu



jami będzie się posługiwał i jeszcze kilka innych.

Uderzenia!

W końcu ładuje się plansza. Pola golfowe są ładne i urozmaicone. Traficie na takie, gdzie, aby zdobyć punkty, wystarczy dwa, trzy proste uderzenia, ale będą też takie, że zdrowo się nagimnastykujecie celem ich przejścia. W samej grze mamy obszerne menu, które ponownie otwiera przed nami wiele możliwości. Na szczęście, żeby nie pogubić się w tym wszystkim, komputer, gdy już przychodzi nasza kolej, sam proponuje odpowiednie kije i sposób wybijania piłki. Abyśmy jednak nie zgnuśniali, nie

zawsze podpowiada dobrze. Pewne sytuacje wymagają innej taktyki niż proponowana domyślnie. Sam sposób rozgrywki nie jest zbyt skomplikowany: wybieramy kij, sposób uderzenia, jego kierunek, a potem za pomocą myszy regulujemy jego siłę. Kierunek najlepiej wybrać, stawiając na polu znacznik. Robimy to za pomocą myszki, która, wędrując po polu, zmienia się w biało-czerwony palik. To nasz znacznik. W kierunku, w którym go ustawiliśmy, będzie uderzał nasz zawodnik. Uderzamy i piłeczka leci. Jeśli akurat wieje wiatr, to rzadko tam, gdzie celowaliśmy. Jednak w celu zmobilizowania nas do walki nie da się ustawić poziomu zaawansowania komputerowego rywala na niższy niż professional. Nie miałem zbyt wielu okazji do oglądania tej gry w telewizji, ale wydaje mi się, że komputer czasem ostro kantuje. No bo czy jest możliwe, żeby gracz komputerowy, wybijając piłkę z solidnej dziury wypełnionej piaskiem z brzegami porośniętymi gęstymi krzakami, w przypadku gdy dołek leży 97 metrów dalej, wykonywał strzał, po którym piłeczka ładuje w odległości 17 cm od celu? I żeby to raz! :)

Oprócz wyboru kija i sposobu uderzenia możemy ustawić rotację piłeczki, włączyć okienka z widokami z ośmiu różnych kamer, wybrać uwidocznienie śladu z ruchem piłeczki, wycentrować kierunek dołka. Możemy też ręcznie, i to w dość szczegółowy sposób, ustawić wysokość punktu, w którym zostanie uderzona piłeczka, a także kąt, pod jakim kij w nią trafi.

Houston, mam problemy...

Najtrudniejszą częścią rozgrywki była końcówka. Strzały na duże odległości nie sprawiały mi większego problemu. Bardzo ciężkie okazywały się końcowe dobiecia. Wystarczy za mocno lub za słabo wybrać siłę uderzenia, żeby piłeczka albo



zatrzymała się przed dołkiem, albo minęła go z niezłym rozpędem. Mimo zastosowania siatki terenu w końcówce gry, czasem trudno jest zauważyć delikatne załamania gruntu. I gdy wydaje się, że piłeczka powinna idealnie wpaść do dołka to, trafiając na prawie niewidoczne wzniesienie, piłka skręca i mija go. Pewnym problemem w czasie gry była złudnie oddana perspektywa dużych odległości. Czasem, stojąc na starcie, pa-trzyłem na chorągiewkę przy końcu pola i myślałem: "a użyję żelaznej piątki (strzał na około 170 m) i będę przy dołku", zerkam na okienko informacyjne, a tam zaznaczono odległość ponad 500 metrów! Innym razem myślałem, że będę potrzebował dwóch, trzech dalekich uderzeń, a tu okazywało się, że dołek jest blisko. Innym błędem była sytuacja, gdy gracz sterowany przez komputer wybił piłeczkę poza planszę. Zdarzyło się tak, gdy wiatr bardzo mocno dmuchnął. Piłka wylądowała w czamej nicości. Gdy maszyna zren-derowała planszę, okazało się, że grafika całkiem się rozjechała, a komputerowy gracz nie jest w stanie wybić piłki dalej niż na 2 cm. Ch, che - w końcu miałem nad nim przewagę :).

Multiplayer

Oczywiście, jak każda ostatnio produkowana gra, Links 2001 jest wyposażony w tryb multiplayera. Ponieważ idea programu nie wymaga pośpiechu, można zagrać nawet 16 graczami na jednej maszynie. Można też połączyć się modemem z kolegą lub pograć w sieci czy w Internecie.

Grafika

Animacja graczy jest świetna - bardzo płynna i szczegółowa. Każdy z graczy oprócz samego uderzenia ma swój zestaw gestów zadowolenia i złości. Skały, grunt i woda są niezwykle przedstawione. Niebo, krzaczki, drzewa, kamienie i widokowiec to zwykłe bitmapy. Niestety, widać to na zbliżeniach - drzewa rażą ohydny "piksełozą", a ludziki wyglądają jak popačkane farbą golemi. Jasne, przyspiesza to rendering scen, ale mimo wszystko można było zastosować tu skalowalne bitmapy. Bo jak to wygląda: wiatr zepchnął naszą piłkę w krzaki, przechodzimy do uderzenia, a tu połowę ekranu

zajmuje piramida złożona z kolorowych prostokątów. Jak się potem okazuje, jest to jakaś choinka. A wydawać by się mogło, że na trzech krążkach można zmieścić kilka więcej obrazków. Zdarzają się też błędy w wyświetlaniu, np. piłeczka stojąca na wodzie, skąd nijak nie da jej się wybić.

Dźwięki

Muzyki nie ma wcale. No, ale w końcu golf jest grą spokojną. Każdy z graczy ma swój własny głos i zestaw wypowiedzi, które wygłasza po każdym uderzeniu. Niestety, zestaw ten jest na tyle skromny, że po kilku minutach zaczęły mnie drażnić powtarzane w kółko te same kwestie.



Gdy je wyłączyłem, pozostały jeszcze odgłosy ptaków, szmer robiony przez widoków, czasem plusk wody. Niestety, również te (ubogie) odgłosy zaczęły drażnić i zmusiły mnie do ich wyłączenia. A można by zaproponować większe urozmaicenie, może np. dodać głos jakiegoś zawodowca, który w sposób fachowy skomentowałby poszczególne uderzenia, zwiększyć różnorodność odgłosów natury albo po prostu dodać kilka relaksujących melodii. Zaobserwowałem również pojawiający się czasami błąd. Otóż uderzamy piłeczkę, ta leci, leci, słyszymy "pach!", patrzymy na ekran, a ona nadal leci. Cóż, gra udowadnia, że nie światło jest szybsze od dźwięku, ale że jest dokładnie na odwrót :).

Edytor

Ciekawy dodatek. Wyglądem edytor przypomina programy projektowe. Wymaga jednak dość solidnego treningu, aby wprawnie się nim posługiwać. Można stworzyć teren, na którym maksymalna odległość od startu do dołka wyniesie ponad 500 metrów. Mamy do wyboru sporą liczbę podłoży, a także dwadzieścia osiem bibliotek z dwuwymiarowymi i dziesięć z trójwymiarowymi obiektami, które możemy lokować na planszy. Program ma funkcję sprawdzającą, czy na planszy zostały umieszczone wszystkie niezbędne elementy. Niestety nie sprawdza poprawności ich rozmieszczenia i ich skali. Próbowaliśmy zaprojektować kilka dołków, ale gdy po kolejnej długotrwałej próbie wyszedł z tego koszmerek, w którym brak było ciekawego urozmaicenia terenu (mosty stały w powietrzu, a ławki parkowe były większe od kościołów), dałem temu spokój.

Podsumowanie

Program jest ciekawy i w miarę rozbudowany. Niestety zabrakło tej iskiereki, którą zwiemy grywalnością. Ze względu na olbrzymią liczbę parametrów i opcji byłbym bardziej skłonny nazwać tę produkcję Microsoftu raczej symulatorem golfa niż grą. I choć potrafi dostarczyć nieco zabawy, to ani nie ekscytuje, ani nie wciąga.

Ocena:
5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Microsoft

Dystrybutor:

Microsoft Polska tel. (022) 6286924

Internet:

www.microsoft.com/games/links2001

Wymagania:

P II 266, Windows 9x lub 2000, 64

MB RAM, DirectX

Akcelerator:

wskazany

Plusy:
• duże możliwości konfiguracyjne
• ciekawe pola golfowe
• animacja zawodników
• spora liczba rodzajów rozrywek

Minusy:
• słaba grywalność
• ubogie udźwiękowienie
• niedoróbki graficzne
• błędy w programie
• brak słowniczka nazw golfiarskich

DRACULA

ZIMARTWYCHWSTANIE

Oczekiwanie na czwartą część *Alone in the Dark* - moim zdaniem synonimu komputerowego horroru - dłuży się niemiłosiernie. Na szczęście branża komputerowa to nie tylko jedna firma, więc od czasu do czasu pokazują się na rynku tytuły, dzięki którym można sobie przypomnieć, co to znaczy "bać się". Ostatnim hitem jest gra, która zachwyca pod względem oprawy audiowizualnej oraz scenariusza, czyli *Clive Barker's Undying*. Niedawno tytuł ten zawitał w naszych sklepach, a już niedługo ujrzymy kolejny horror, tym razem nawiązujący do klasyki gatunku, czyli do *Draculi*.

Van Richten

Rzecz jasna, porównywanie CBU do *Draculi: Ressurrection* nie ma najmniejszego sensu. Pierwsza jest typową grą FPP korzystającą z mocy akceleratorów i wymagającą od gracza myślenia i dużej zręczności. Natomiast D: R to klasyczna wręcz przygodówka, w której liczy się głównie zbieranie przedmiotów i odpowiednie korzystanie z nich w miejscach przewidzianych do tego przez autorów. Oczywiście przy odrobinie wysiłku znajdą się też

Wampiry

Według popularnych legend, wampir to pijąca krew kreatura, prawdopodobnie dusza niewiernego heretyka lub samobójcy, która w nocy opuszcza miejsce spoczynku - często jako nietoperz - aby pić ludzką krew. Zanim nastanie dzień, wampir musi powrócić do grobu lub chociaż do trumny wypełnionej ziemią z jego rodzinnych stron. Ofiary pogryzienia przez wampiry po śmierci same stają się wampirami. Wiara w te stwory rozpowszechniła się szczególnie w Azji i w Europie, a jej źródła należy szukać wśród słowiańskich i węgierskich legend.

Typowy wampir ma bladą cerę, przeszywające spojrzenie i zdecydowanie za duże kły, które są mu potrzebne do przegryzania tętnicy szyjnej u ofiary. Metody rozpoznawania wampirów (stwory te nie rzucają cienia i nie odbijają się w lustrach) oraz odga-

niania ich (przez pokazanie krzyżyka i założenie naszyjnika z czosnku) są znane nawet dzieciom. Również metody ich niszczenia są powszechnie znane. Wampira można się pozbyć tylko poprzez wbicie w jego serce osinowego kolka, spalenie go lub wystawienie na działanie światła słonecznego.



Bela Lugosi i Frances Dade w filmie *Dracula* (1931). Universal Pictures; The Bettmann Archive.



Żeby historia opowiadana w grze mogła w pełni stać się udziałem gracza, zostaje on wprowadzony w dane okoliczności przez wyświetlane po uruchomieniu gry intro. Dowiadujemy się z niego, że kilka lat przed wydarzeniami pokazanymi w grze grupa ludzi urządziła zasadzkę na dziwnych podróżnych. Nie chodziło bynajmniej o ludzi ani o rabunek, ważna była za to skrzynia, którą ludzie ci ciągnęli ze sobą. Jej zawartość była niecodzienna, bowiem podróżował w niej sam książę Dracula.

Wtedy został pokonany, a jedyny cień na serca zwycięzców rzucał fakt, że kobieta, która z nim była, została ugryziona przez wampira.

O tym jednak próbowali zapomnieć, wrócili do domów, gdzie owa młoda kobieta poślubiła mężczyznę, który pokonał dla niej wampira. Od tamtej pory minęło kilka lat i wydawało się, że wszystko jest w porządku, cienie z przeszłości powoli zniknęły z pamięci. Jednak pewnego dnia dziewczyna niespodziewanie poczuła, że musi wrócić do zamku Draculi. Nie zastanawiała się długo, a do męża napisała list, że czym prędzej wyrusza w daleką drogę. Intro kończy się, gdy mąż - który za chwilę stanie się bohaterem animowanym przez gracza - znajduje list i postanawia ratować ukochaną. Zostawia wszystko i wyrusza w szaleńczy pościg - meta znajduje się gdzieś w Karpatach, w zamku Draculi. Niestety nie dogonił żony, bo ta zdążyła już dotrzeć do zamku. Teraz nasz dzielny bohater musi tego dokonać sam. Jest ciemna noc, a przed nim majaczą zabudowania gospody...

W tym momencie kontrolę nad poczynaniami bohatera

przejmuje gracz, a los młodej kobiety leży w jego rękach. Rusza więc w kierunku gospody, w której postanawia zasięgnąć języka i przy okazji dowiaduje się, że ludzie Draculi nadal są wierni swojemu księciu. Oni to będą usilnie próbowali zapobiec dostaniu się gracza do zamku, jednak dla wprawionych w tego typu bojach nie sprawia większego problemu. Prawdę mówiąc, żadna z napotykanymi postaciami nie jest w stanie skutecznie powstrzymać naszych postępów, bo nie na tym polega ich rola. Nie wnikając w szczegóły (co by nie popsuć klimatu gry), powiem jedynie, że dawno już nie widziałem w grze tak wyrazistych postaci. Napotykanymi ludźmi przedstawiono w niesamowicie plastyczny sposób, a rozmowa z nimi nie polega jedynie na słuchaniu: chcąc, nie chcąc, obserwujemy również mimikę naszego rozmówcy, a ta bywa czasem przekomiczna.

Dracula należy do typu gier przygodowych typu "wskaż i kliknij", dlatego zdecydowaną większość czasu poświęcamy tu na szukaniu właściwych przedmiotów i miejsc, w których można by ich użyć. Nie wiem, jak wygląda sytuacja z graczami całkowicie niedoświadczonymi, ale wystarczy odrobina wprawy, żeby posiadane przedmioty szybko wykorzystać w sytuacji, w której znajduje się bohater. Na pewno pomaga w tym interfejs, dzięki któremu błyskawicznie dowiadujemy się, że dany przedmiot można zabrać lub że we wskazanym miejscu można wykonać jakąś akcję. Również poruszanie się nie

Dracula: Ressurrection jest porządną (tylko krótką) przygodówką, która (oczywiście na Zachodzie) doczekała się swojego sequela.



sprawia problemów. Za pomocą myszy obracamy się w dowolnym kierunku i tam, dokąd można iść, klikamy, aby przenieść się do nowej lokacji.

Przy okazji warto wspomnieć o grafice. Autorzy postarali się, aby wszystko, co może oglądać gracz, było plastyczne, pełne szczegółów i po prostu miłe dla oka. Szczególnie dobrze widać to, gdy obracamy naszego bohatera w danym miejscu o 360 stopni - wtedy dopiero otoczenie przedstawia się w pełnej krasie. Niesamowite wrażenie robi przy tym oświetlenie - to trzeba zobaczyć, żeby zrozumieć. Jediną bodaj wadą grafiki w *Draculi* jest wyświetlanie niektórych napisów w wersji oryginalnej, czyli francuskiej. Dotyczy to wprawdzie tylko kilku słów wypisanych na drogowskazach, ale tak czy inaczej, język francuski w środku Transylwanii robi dziwne wrażenie. Ogólnie jednak oprawa graficzna stoi na naprawdę wysokim poziomie.



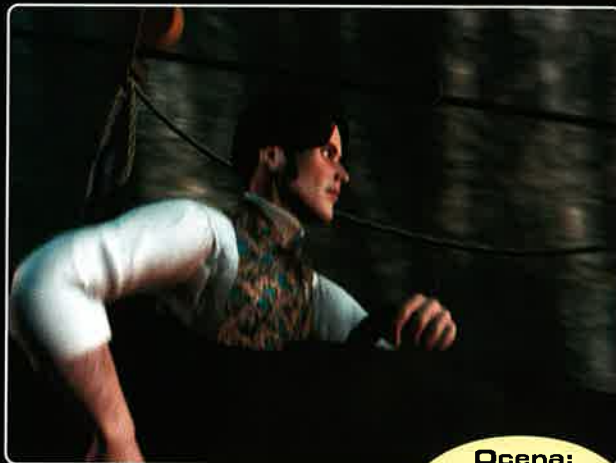
Na tym zdjęciu widać zamek Bran (leżący w pobliżu miasta Braşov), który według wielu podań i wierzeń należał do Draculi. Jak to często bywa, podania te rozbiegają się z prawdą. Autentyczny zamek Draculi leży w gruzach wieki temu i dlatego dość ciężko było nam zdobyć jego zdjęcie, ale, jeśli będziecie mieli okazję, możecie jeszcze zobaczyć jego ruiny.



Trochę gorzej przedstawia się kwestia udźwiękowienia gry. Wprawdzie ścieżka dźwiękowa trzyma się klimatu, ale jest mało zróżnicowana i słychać ją w nieodpowiednich momentach. Odgłosy przyrody - i nie tylko - stanowią bardzo dobre tło dla akcji i nie mam zamiaru zbyt się do nich czeplić. Wprawdzie można by narzekać, że brakuje dźwięku przestrzennego, ale tak naprawdę byłoby to po prostu zwykłe czeplenie się. Osobną kategorię stanowią głosy postaci, z którymi rozmawiamy podczas gry. W zasadzie zostały one dobrane dość dobrze, jednak głos głównego bohatera kompletnie mi nie pasował. Gdybym miał określić go jednym słowem - anemiczny. Cóż, może taki jest sposób wystawiania się młodych angielskich dżentelmenów, ale mi kompletnie to nie odpowiadało. Oczywiście, zastrzeżenie dotyczy wyłącznie polskiej wersji językowej, bo tylko z taką miałem do czynienia.

W zasadzie Dracula: Resurrection jest atrakcyjną ofertą dla miłośników przygodówek. Na dwóch płytach zawarto naprawdę piękne lokalizacje, a zagadki, jakie przychodzi nam rozwiązywać w drodze do celu, najczęściej są logiczne i wprawionym zawodnikom nie spr-

wiają większych problemów. Szkoda jedynie, że gra jest tak krótka, na jej ukończenie wystarczy kilka godzin, podczas których, owszem, będziemy się dobrze bawić, ale nie uświadczymy tytułowego Draculi (uciekł do Londynu, a w grze występuje jedynie w przerywnikach). Również uczucie strachu raczej się nie pojawi - to nie horror, który straszy w sposób bezpośredni. Jednak, ogólnie rzecz biorąc, Dracula: Resurrection jest porządną (tylko krótką) przygodówką, która (oczywiście na Zachodzie) doczekała się swojego sequela. Wszystkim miłośnikom przygodówek i pałętania się po transylwańskich zamkach mogę ją polecić z czystym sumieniem.



Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

France Telecom Multimedia / Canal+ Multimedia

Dystrybutor:

CD PROJEKT

Tel. (022) 519 69 00

Internet:

www.dreamcatchergames.com/products/dracula.htm

Wymagania:

P166, 32 MB RAM, Win 95/98

Akcelerator:

niepotrzebny

Plusy:

- animacja twarzy
- grafika
- interfejs

Minusy:

- za krótka
- zbyt liniowa

Okrucieństwo Draculi zapewniło mu miejsce w pamięci nie tylko mieszkańców Wołoszczyzny. Przekonajcie się sami, czy był miłym facetem.

Zaraz po tym, jak został księciem, zaprosił na bankiet do swojego zamku sporą liczbę żebraków - chorych i starych ludzi. Nakarmił ich, napoił, a gdy wznosili toast za jego zdrowie, książę ponoć zapytał: "Czy chcecie nie mieć żadnych trosk, czy chcecie, aby nie brakowało wam niczego na tym świecie?". Odpowiedzią było entuzjastyczne potwierdzenie i wielka radość zgromadzonych. Dracula zamknął więc zamek od zewnątrz i podpalił go, nikt z zaproszonych nie wyszedł z tego żywy. Podobno, gdy było już po wszystkim, Dracula powiedział: "Zrobiłem to, żeby nikt w moim kraju nie był biedny".

Podczas swojego panowania Dracula do 1462 roku zabił od czterdziestu do stu tysięcy ludzi, a może nawet więcej? Zawsze znajdował usprawiedliwienie dla swoich poczynań. Zabił handlarzy oszukujących klientów, mordował kobiety, które miały romanse. Prawdopodobnie kazał nabić na pal kobiety tylko za to, że koszula jej męża była za krótka. Palowanie było chyba ulubionym zajęciem księcia: nabił mężczyzn, kobiety, dzieci, po prostu wszystkich. Jakby tego było mało - robił to publicznie, żeby wszyscy brali nauczki. Podobno jego stolicę otaczał las dwudziestu tysięcy trupów, powieszonych i nabitych na pale.

Oczywiście, czytając o tych okrucieństwach, trzeba wziąć poprawkę na to, że okrucieństwo Draculi mogło ulec przejęskrawieniu, nie ulega jednak wątpliwości, że aniołkiem nie był.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

DRACULA

ZMARTWYCHWSTANIE

Londyn 1904, minęło siedem lat od chwili, gdy Johnatan Harker pokonał hrabiego Draculę, jednak wszystko wskazuje na to, że koszmar powraca. Pewnego dnia Johnatan odkrywa, że jego żona Mina potajemnie wyruszyła w podróż do Transylwanii, do mrocznego zamczyska Earl's. Kierując poczynaniami Johnatana, będziesz musiał odnaleźć i uratować ukochaną, ale zanim to nastąpi, czeka Cię prawdziwy horror.

Dracula Zmartwychwstanie to mrozący krew w żyłach horror, który dostarczy Ci niezapomnianych przeżyć. Już możesz zacząć się bać!



PL
CD PROJEKT

79⁹⁰
ZŁOTYCH

2CD



wanadoo
Klasyka Telewizyjna

CANAL+
MULTIMEDIA

SPRZEDAŻ WYKŁYKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

TRIBES 2

REDAKCJA OSTRZEGA: Autor tej recenzji będzie się starał przekonać cię do kupna Tribes 2 i specjalnie będzie pomijał większość wad tego FPP (jakich wad? - autor). Autor nie oczykiwał z zapartym tohem na T2, nie słał nowych filmów, nie podniecał się nowymi i screenami, ale gdy dostał go do recenzji, nie mógł się oderwać od monitora. Obecnie wyznaje już nową religię, którą jest niepowtarzalny, odkrywczy i porywający Tribes 2!

blo

Tribes 2 - co sugeruje nam cyfra przy tytule - jest sequentem. Ale jak wielu z was w ogóle widziało na oczy pierwszą część Tribes? Na pewno mniej niż 1/10 osób zainteresowanych FPP i zarazem mieszkających w naszym pięknym kraju. Tribes 1 nie był sprzedawany w Polsce. Ba! W polskiej prasie nie ukazała się bodajże ani jedna poświęcona mu recenzja, a sama gra zdobyła nawet dużą popularność za Wielką Wodą (bo czym można tłumaczyć powstanie drugiej części gry? Dla zabawy?). Jako że z pierwszą odsłoną owego shootera miała do czynienia naprawdę garstka czytelników, postaram się opisać i ocenić T2 jako samodzielny produkt, nie zwracając specjalnej uwagi na to, jakie zmiany zaszyły w stosunku do pierwowzoru... (Z obowiązku wypada jeszcze wspomnieć, że to wcześniejsza część Tribes była pierwszym FPP przeznaczonym praktycznie tylko do gry sieciowej.)

FABUŁA?

Najnowsza gra stworzona przez Dynamix, odnogę Sierra Studios, jest FPP typu mul-

Dynamix wykonało naprawdę kawał dobrej roboty, szczerze polecam! Autor recenzji wyznaje już nową religię, którą jest niepowtarzalny, odkrywczy i porywający Tribes 2!

tiplayer only, czyli w głównej mierze przyjemność z gry czerpie się z rozgrywki wieloosobowej (są oczywiście boty i trening... ale o tym w dalszej części recenzji). Ale co dziwne, autorzy "wyposażyli" T2 w fabułę... Nie wiem po co, prawdę mówiąc. Nie dość, że jest żenująca, to i tak w grach przeznaczonych do MP nigdy nie była specjalnie

PIERWSZE URUCHOMIENIE

Po zainstalowaniu gry mamy do wybrania dwa pliki uruchamiające - Tribes 2 Online i Tribes 2 Solo i LAN. Jako że w ogóle nie byłem obeznany z prowadzeniem postaci, najpierw uruchomiłem pierwszy rodzaj gry. Logo Dynamix, znane mi już z trailerów intro gry (króciutkie, acz świetnie zrealizowane!), no i menu. Menu, menu, menu... Na początku musimy wpisać naszą

ksywkę, ustawić interesujący nas model (do wyboru są trzy: kobieta, facet i BioDerm), wagę danego modelu (też trzy: ze znikomym pancerzem, średnim i z wielką masywną powłoką), odpowiedni voice (zdecydowanie najlepsze mają BioDermsy). Potem ustawienie klawiatury, grafiki, dźwięku, mikrofonu... (tak!, istnieje możliwość porozumiewania się w czasie gry z innymi graczami poprzez mikrofon) i innych takich drobiazgów. Menu są bardzo dobrze dopracowane i gra dzięki temu jest mocno i pięknie konfigurowalna - nie tylko przez jakieś wymyślne komendy wpisywane w konsoli. Jeśli miałbym porównać menu do jakiegoś podobnego zastosowanego w innym FPP, to z pewnością wskazałbym na Unreal Tournament - prawie wszystko w "okienkach" i dzięki temu bardzo wygodne.

Gdy już wszystko ustawiłem, na pierwszy ogień poszedł trening. I tutaj pierwsze zaskoczenie i zauroczenie: tryb treningowy w Tribes 2 jest najlepszym tego rodzaju elementem gry, jaki widziałem w shooterach FPP! Nie jest nudny (a taka, niestety, jest większość treningów w FPP-ach) i składa się na niego parę oddzielnych misji. Na przykład w pierwszej z nich BioDermsy ostrzeliwiają krążownik, którym lecimy, a nasz bohater spada gdzieś w centrum terenu zajmowanego przez przeciwnika. Priorytetowym zadaniem jest odnalezienie apteczki, później musimy zniszczyć radar i paru adwersarzy, aby przy końcu misji dotrzeć do motocykla (!) i wyjechać poza teren, który znajduje się pod obserwacją przeciwnika. Natomiast w jeszcze innej misji musimy przelecieć samolotem (!) do wrogiej bazy, aby zniszczyć parę generatorów. A to są tylko dwa przykłady. I co najsmieszniejsze, szczerze żałuję, że autorzy nie uraczyli nas... większą liczbą misji treningowych! Naturalnie, w trakcie misji uczymy się wykorzystywać poszczególne bronie. Inventory station, różne pojazdy, a na samym początku zaznajamiamy się z bardzo funkcjonalnym HUD-em (kompas, stan zdrowia, stan pancerza, zegar odliczający czas do skończenia rozgrywki, ikony broni, przedmiotów itp.). Sam ten kawałek gry powinien zasługiwać na osobną ocenę - 10/10! Ale spokojnie, to tylko wprowadzenie...

BROŃ SIĘ!

Podczas treningu poznałem narzędzia zbrodni z Tribes 2. Ich wygląd i działanie dla niektórych mogą być bardziej "kontrowersyjne" nawet od tych pierwotnie zastosowanych w Unrealu. I tak samo, jak to było z U i UT, już teraz wielu ludzi czepia się T2 z tego powodu, że bronie tu zastosowane są jakies... hm... niekonkretnie i niezbyt dobrze obmyślane. A co ja sądzę? Dla mnie większość z nich jest naprawdę dobra! Po co w każdym FPP mamy się stykać z takim samym arsenałem, tylko że przedstawionym w postaci nieco innych modeli? Tu jest inaczej. Designerzy wykazali się pomysłowością (choć mogli się bardziej postarać). W T2 nie można mieć wszelkiego oręża od razu, ewentualnie biegać po mapie, zdobywając kolejno odpowiednią broń. Tutaj nigdzie nie znajdziemy leżącego sobie spokojnie granatnika (chyba że "opuścił go" sfragowany przeciwnik). Po odwiedzeniu Inventory station, uprzednio wybrawszy sobie odpowiednią klasę postaci ze specjalnego menu, dostajemy od razu do dyspozycji nieco żelastwa. Przy czym niektórych "zabawek" nie będziemy w stanie używać, o ile nie spełnimy z góry określonych warunków. Np. taki Fusion Mortar można otrzymać, o ile posiadamy najcięższy pancerz!

Skończyła mowa o takich narzędziach... Blaster jest bardzo słaby i trafienie z niego z większej odległości w "ruchliwego" przeciwnika nie należy do łatwych zadań, ale za to ma niewyczerpalne zasoby energii, dzięki którym może niemal nieprzerwanie wypływać pociski. Charging połyka w zastraszającym tempie amunicję, ale za to ma dobrą siłę rażenia, a jedną z jego niewielu ułomności jest właśnie prędkość, z jaką traci naboje. A znalezienie amunicji do T2 na placu boju, zwłaszcza w wrogiej bazie, jest prawie nie możliwe. Laser Rifle pozwoli nam zdejmować przeciwników z większej odległości, wspomniany Fusion Mortar rozważa wszystko, co znajdzie się w pobliżu eksplodującego pocisku, a Spinfusor wypływa z siebie dyski, które w rękach doświadczonych graczy stają się potężnym narzędziem destrukcji. Wszystkich odmian broni jest w grze 10.

Wspominałem już o pojazdach w Tribes 2. Mamy tu możliwość latania i jeżdżenia sześciorami (!) różnymi pojazdami. Jest wśród nich samolot, krążownik, motocykl "nadziemny" (utrzymujący się nad ziemią) i opancerzony wóz. Niektórymi kieruje się lekko (dwuosład), zaś inne wymagają długiego treningu, nim swobodnie przebedziemy wyznaczoną trasę. (Taki np. samolot - męczyłem się z tym cudem dziesiątki razy, a i tak prawie za każdym razem, tuż przed końcem trasy, zderzałem się z jakąś górą.) Chyba nie było jeszcze FPP, w którym na taką skalę byłyby wykorzystywane pojazdy.

Dzięki temu gra staje się jeszcze bardziej rozbudowana i wyznacza kolejny trend w udoskonalaniu multiplayerowych FPP-ów.

Różnorodność znajdziek i bajerków jest tyle, że nie starczy stron tej recenzji, aby to opisać. Nie wspomnę dokładniej o różnego rodzaju działkach broniących baz, specjalnych dopalaczach powodujących niewidzialność czy zwiększających energię pancerza, różnych health packach (po ich zabraniu nie dostajemy zdrowia, musimy najpierw dany pack uaktywnić), shield packach, sensorach itp. Dawno nie widziałem TAK rozbudowanej gry. Ci, co narzekali, że Q3 Team Arenie dałem tak "niską" ocenę (7+/10), niech zagrają w Tribes 2, a zrozumieją, że gdybym Q3TA dał np. 9, to teraz musiałbym wystawić ocenę rzędu 11,75...

A JA GRAM...

Siedem trybów gry, większość teamowa, ale nie zapomniano o fascynatach klasycznego DM-a. Są i mapy do niego! Teraz nie napiszę, jak to zwykłym robić, czym jest dany tryb, nie chcę wam już psuć zabawy



samodzielnego odkrywania Tribes 2. Wspomnę tylko o tym, iż np. taki Capture The Flag jest zupełnie inny od tego, w który graliśmy w UT czy Q2. Zmiany widać głównie w sposobie zbudowania map w T2. No właśnie - doszliśmy nareszcie do tego, co niejednokrotnie decydowało o sukcesie danego FPP, czyli do aren walki. W T2 mamy ich... sporo, dla każdego trybu znajdziemy odpowiednią ilość - a jak i to





nam nie wystarczy, to od czego jest Internet i wypełnione po brzegi zbiory z nowymi planszami? Ale wróćmy do budowy map w T2. Pamiętacie może, jak było skonstruowanych parę aren w Q3 Team Arena, tych największych, w których aby przejść z jednej do drugiej bazy, trzeba było okrążyć wiele gór, sforsować doliny i przekazać przez mo-



sty? Tak jest zbudowana większość map w T2, z tym że każda jest przeogromna i ma (chyba?) NIEOGRANICZONY teren!!! Raz nie pobiegłem do przeciwnej bazy po flagę, tylko zacząłem biec i lecieć... (tak, lecieć, lecieć - aby można było poruszać się w miarę płynnie po takich przestrzeniach, wręcz obowiązkowe było wyposażenie nas przez autorów w jetpacki. Można nieprzerwanie lecieć przez parę sekund, po czym trzeba wylądować i poczekać, aż odnowi się energia pancerza. Oczywiście bardzo duży wpływ na długość naszego lotu ma to, jaką klasę postaci wybraliśmy. Wiadomo: koleś w najcięższym pancerzu ledwo co odrywa się od podłoża). No więc frunąłem tak przed siebie, aż wreszcie gra zakomunikowała mi, że opuściłem teren gry, ale... NADAL mogłem przelecieć przed siebie! Areny są utrzymane w wielu odmiennych klimatach - pustynnym, zimowym, wulkanicznym, leśnym (co nie znaczy, że jest na nim dużo drzewek, a raczej że podłoże jest w kolorze zielonym :)) itd.

pisać, a i tak nie mam dość. Więcej na temat poszczególnych składników tej wymienionej zupy, co się Tribes 2 zowie, nie napiszę, aby nie psuć wam zabawy. Nieraz o wiele lepiej samemu odkrywać się smaczki ukryte w grze... zwłaszcza tak doskonałej jak ta.

Czyżby T2 nie miał minusów? Niestety, pomijając to, co napisałem we wstępie, muszę o takowych wspomnieć. Największym są ogromne wymagania sprzętowe (bez 128 MB RAM-u nie dotykać!) i to, że gra nie rusza na większości komputerów wyposażonych w jakiegokolwiek karty z chipsetem Voodoo :((Ponoć patche mają na to zaradzić - tak slyszalem). Coż jeszcze? Brak normalnych favorites w sekcji serwerów, słaba wyszukiwarka serwerów, za mało treningowych misji... W sumie to nie za bardzo odkrywcze tryby gry, ale co to za minusy? Favorites na pewno dojdą wraz z kolejnym patchem, bez większej liczby treningowych misji można się obejść, a nowe modyfikacje już zaczęły się ukazywać.

Dynamix odważyło kawał naprawdę dobrej roboty, szczerze polecam! Martwi tylko to, iż w Polsce nadal mało ludzi ma dostęp do SDI czy też innego stałego połączenia z Internetem.

Ocena:

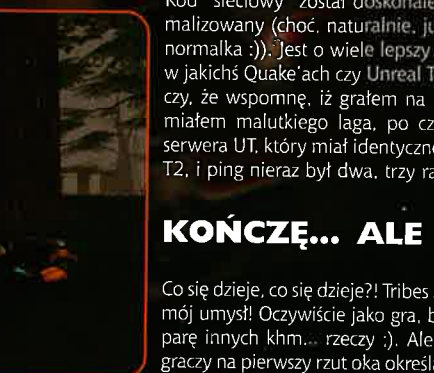
9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Dynamix/Sierra On-Line
Dystrybutor:
PlayIT tel. (018) 4440560
Internet:
www.Tribes2.com
Wymagania:
Win 95/98/00/NT 4.0, P2 300 MHz,
64 MB RAM, 8 MB video card
Akcelerator:
konieczny

Plusy:
• prawie wszystko

Minusy:
• prawie nic



libyśmy czasu zatrzymać się i oglądać, jakie to potrójno-poczwórne filtry nałożono na daną teksturę.

Techniasto-metalowe brzmienie muzyki w Tribes 2 doskonale nastraja do walki i aż chce się słuchać soundtracka także poza grą. Autorzy dali nam taką możliwość - tracki zostały zapisane w formacie MP3, a niedługo w sklepach powinien pojawić się specjalny album z muzyką T2 (jak i z paroma bonusowymi utworami).

Kod "ścielowy" został doskonale dopracowany i zoptymalizowany (choć, naturalnie, już się pojawiają patche, normalka :)). Jest o wiele lepszy od tych zastosowanych w jakichś Quake'ach czy Unreal Tournamentach. Wystarczy, że wspomnę, iż grałem na pewnym serwerze T2 i miałem małego lęka, po czym dołączyłem się do serwera UT, który miał identyczne warunki co tamten od T2, i ping nierzaz był dwa, trzy razy większy.

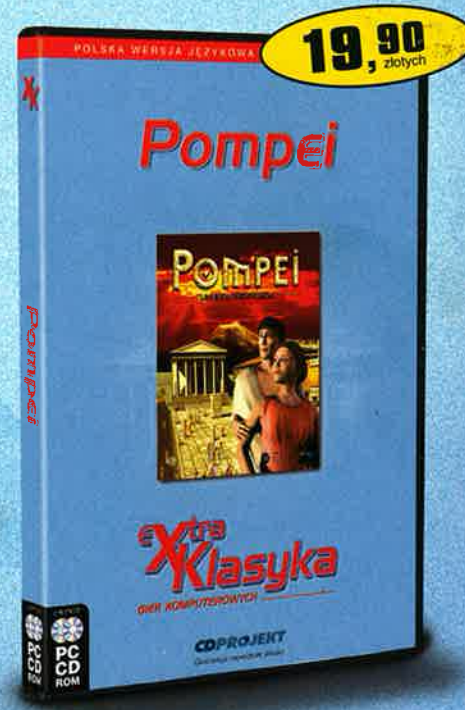
KOŃCZĘ... ALE NIE CHCĘ!

Co się dzieje, co się dzieje?! Tribes 2 kompletnie opanował mój umysł! Oczywiście jako gra, bo mam w głowie także parę innych khm... rzeczy :). Ale wracając do T2: wielu graczy na pierwszy rzut oka określa go jako "futurystyczny Counterstrike", co jest oczywiście błędem. Oprócz tego, że i w CS, i w T2 gra w głównej mierze opiera się na teamowym "wariowaniu", to te dwie gry nie mają ze sobą zbyt wiele wspólnego. Może poza grywalnością... Nie wiem, czy to, co tu napisałem, jest recenzją? Po prostu mogę o T2 pisać i

Letnie nowości w serii

Extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH



W sprzedaży już w czerwcu!

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj ich w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



F1 Racing Championship

Dość długo taktycznie udawało mi się unikać gier, w których główną rolę odgrywają cztery kółka. Nie ma co ukrywać, że zbyttnio za symulatorami samochodów nie przepadam. Ewentualnie lubię sobie popykać w wyścigi Formuły 1, lecz i to sporadycznie. Na szczęście frakcja "czterokółkowców" jest w naszej redakcji silna, więc jakoś zawsze wymigiwałem się od ścigadek na rzecz kogoś bardziej zorientowanego w tym temacie. W końcu jednakże, a działa się to podczas chwilowej posuchy, jaka zapanowała na rynku gier, musiałem sięgnąć po F1 Racing Championship, czego do dziś chyba nie żałuję.

Bambino de Bodom_0132.Postfuturistika

Zaczął się naprawdę widowiskowo. Śliczne intro wspomaganie przez całkiem niezły kawałek muzyczny podnosi od razu ciśnienie i adrenalinę w żyłach. Po tak widowiskowym początku, aż zachciało mi się jak najszybciej zasiać za kierownicą bolidu. W menu znalazłem pięć opcji: Single Race, Grand Prix, Championship, Time Attack i Private Trails. W sumie jest całkiem przyzwoicie, jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że w większości ścigadek Formuły 1 opcje ograniczają się do treningu, pojedynczego wyścigu i sezonu. Natomiast z F1 Racing Championship możemy swobodnie wybrać dokładną symulację wyścigów Formuły lub też prostą, niezobowiązującą ścigadkę. Zależy, czy stawiasz realizm ponad zabawę, czy odwrotnie.

Po stronie zalet F1 Racing warto też wpisać wykupienie przez Ubi Soft praw licencyjnych od FIA, dzięki czemu w grze występują prawdziwe zespoły, a gracz może wcielić się w któregoś z bohaterów Formuły 1, że nie wspomnę o wyglądzie bolidów, na których logo sponsorów są umieszczone dokładnie w tych samych miejscach jak w przypadku prawdziwych maszyn. Owa umowa również dała prawo programistom Ubi Soft do zrealizowania gry w konwencji transmisji telewizyjnej. Nie dotyczy to tylko ustawienia kamer i sposobu pokazania samego wyścigu, ale w głównej mierze możliwości ukazania na ekranie w telewizyjny (czytaj przejrzyisty) sposób danych dotyczących



wyścigu, czyli kto wyprzedził, najszybsze okrążenie, jakie są różnice czasowe pomiędzy poszczególnymi kierowcami, kto jest w pit stopie etc. Oczywiście muszę to-
jalnie zaznaczyć, iż nazwiska oraz dane o zespołach

Kolejna i zapowiadająca się na atrakcyjną symulację Formuły 1 - po raz kolejny mamy do czynienia z grą, o której nie można powiedzieć, że spełnia oczekiwania fanów tego sportu. Ładna grafika mimo wszystko nie rekompensuje cienkiego AI komputera oraz beznadziejnego dźwięku.

pochodzą sprzed dwóch sezonów. Jest to pewna niedogodność, lecz, prawdę mówiąc, nie spotkałem się jeszcze z symulacją Formuły 1, w której dane pochodziłyby z odbywającego się właśnie sezonu. Prawdopodobnie FIA, podpisując umowy licencyjne z producentami gier, zastrzega sobie, aby istniał pewien poślizg? Nie pytajcie mnie dlaczego, bo to jedynie moje przypuszczenia...

A jak wygląda sama jazda? Może zacznę od spraw przygotowawczych do wyścigu, wszak to nieodłączny element dobrej symulacji Formuły 1. Element ten został chyba nawet nadmiernie rozbudowany, bo co tu kryć - dla laika ustawienie tylnego spoilera, hamulców i tym podobnych drobiazgów brzmi równie egzotycznie jak dla mnie rachunek prawdopodobieństwa lub liryki Britney Spears :). Oczywiście, te drobiazgi podczas wyścigu pozwalają urwać setki i tysiączne części sekund, dlatego mimo wszystko polecam uisnąć przy instrukcji i dokładnie się zastanowić, czy nie warto pobawić się tymi wszystkimi opcjami, choć nie jest to absolutnie konieczne. Można się ostatecznie zdać na los, ale wówczas co do uzyskanych wyników miejcie pretensje do swego lenistwa, gdyż bolid przeciwnika będzie wam odchodził na prostej lub lepiej pokonywał szczyt. Zanim zaczniesz wyścig, istnieje także możliwość ustawienia, tak jak w innych symulacjach, automatycznej skrzyni biegów, optymalnego toru jazdy oraz ABS. Ten ostatni jednak działa na nieco innej zasadzie niż w konkurencyjnych grach. W większości z nich bolid, gdy ma ustawiony automatyczny ABS sam hamuje i wytraca prędkość do takiej, przy której łatwo jest pokonać zakręt. W F1 Racing Championship sam operujesz hamulcami, a automatyczny ABS tylko ułatwia to zadanie. Innymi słowy, dalej nie rusz, lecz masz mniejsze szanse na wypadnięcie z toru. Myślę, że to dobry pomysł.

Jazda dostarcza naprawdę dużo radości, realizm stoi na dość wysokim poziomie. Choć, naturalnie, o tym kompetentnie wypowiedzieć się może tylko kierowca takiego "smoka". Maszyna zachowuje się całkiem swobodnie, jeśli można to tak ująć, co jednakże nie idzie w parze z AI komputerowych przeciwników. Najwięcej zarzutów mam pod adresem stylu jazdy. Nie jest on dostatecznie agresywny. Zamiast z pasją zakwasić, spróbuj zacić się ustępując graczowi miejsca, ponieważ nie wykorzystuje naszych błędów w sytuacjach, które choćby w Grand Prix zakończyłyby się spadkiem na dalsze miejsce. W związku z takim właśnie stanem rzeczy bez znaczenia są tu stopnie trudności - komputerowi przeciwnicy są słabi i basta. Wprawdzie, gdy czytacie te słowa w Sieci, powinna już być dostępna łatka poprawiająca ten błąd w sztuce, ale chyba wydawcy gier nie polega na ustawicznym robieniu co innego czas po premierze patchów?

Wychodząc od tematu AI komputera, muszę się podzielić jeszcze jednym wrażeniem: jakiego doświadczyłem podczas zmagania. Otóż wydaje mi się, że programiści przesadzili z lekka w kwestii optymalnego toru jazdy. Dobrze to widzieć zwłaszcza w przypadku wybrania opcji pokazującej na ekranie tenże tor. Wystarczy bowiem zjechać z niego na moment, a już łapiemy na trawniku. Co chyba przesada, nieprawdaż? Nie podoba mi się również, że nie możemy pominąć żadnego z elementów wyścigu, czyli trzeba np. pojawić się na treningu. Nie każdy wszak lubi grać przed wyścigiem opony.

Identycznie nierówny poziom zaprezentowali graficy i dźwiękowcy F1 Racing Championship. O muzyce w filmiku wprowadzającym już wspominałem i muszę przyznać, że ten wysoki poziom utrzymują również pozostałe utwory. Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie wręcz tragiczne odgłosy podczas wyścigu. O ile głos dochodzący z boku może potraktować jako udany, to ten dochodzący z silnika przypomina skrzyżowanie harley'a ze snopowążką. Odgłos hamowania tarcie teptymi nożyczkami po szybie, zaś koliste odbijanie piłki lekarskiej o podłogę sali gimnastycznej. Koszmar - delikatnie rzecz ujmując. Co innego grafika, ta wygląda wysmienicie. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że modele bolidów są najładniejszymi, jakie do tej pory widziałem w symulacjach Formuły 1. Nie tylko są identyczne wizualnie oraz pomalowane zgodnie z wyglądem prawdziwych bolidów, lecz widac na nich refleksy słońca, a w

czasie hamowania syją się spod kół iskry, podczas skręcania zaś poruszają się spoilery etc.

Nie tylko jednak bolidy są piękne, ale również cała reszta oprawy graficznej. Fantastycznie wyglądają zapelnione kibicami trybuny, stojące przy torze budynki i drzewa, a nawet reklamy. Jest na czym zawiesić oko, zwłaszcza podczas wyścigów rozgrywanych na ulicach - jak chociażby w Monako.

Cieężko jest ocenić jednoznacznie F1 Racing Championship. Tym bardziej że jej grywalność może się podnieść po ukazaniu się patcha. Ja jednakże miałem do czynienia z wydaniem, które trafiło na półki sklepowe i takie zatem oceniam. Nie ma co gdybać, póki co F1 Racing oferuje graczom średniej jakości atrakcje, a bardzo dobre elementy mieszają się ze słabymi. Niestety zauważam, że w ostatnim czasie takich niedopracowanych gier pojawia się coraz więcej i później autorzy próbują naprawiać swoje błędy patchami, a chyba nie oto chodzi. Co z tego, że jeździ się całkiem przyjemnie skoro przeciwnicy zachowują się jak stado baranów? Jakie znaczenie ma kapitalna grafika, jeśli do uszu docierają tragiczne dźwięki? Bardzo lubię kontrast, ale w muzyce, a nie w grach. Nie jestem nawet pewien, czy siemdem oczek to odpowiednia ocena? Może powinna być niższa?



Ocena:
7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Ubi Soft Entertainment
Dystrybutor:
LEM tel. (022) 6428165
Internet:
http://www.ubisoft.com
Wymagania:
P. 266, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD, karta dźwiękowa
Akcelerator:
zalecany

Plusy:
• ładna grafika
• niezły realizm
• prawdziwe zespoły oraz prawdziwe nazwiska kierowców

Minusy:
• dźwięki!!
• AI przeciwników
• brak możliwości pominięcia treningu

Najlepsi kierowcy:

(dane sprzed sezonu 2000)

Mika Hakkinen
Przebieg kariery w Formule 1
Rok/ Team / Miejsce
1999 McLaren - Mercedes 1
1998 McLaren - Mercedes 1
1997 McLaren - Mercedes 5
1996 McLaren - Mercedes 5
1995 McLaren - Mercedes 7
1994 McLaren - Peugeot 5
1993 McLaren - Ford 14
1992 Lotus - Ford 8
1991 Lotus - Judd 15

Michael Schumacher
Przebieg kariery w Formule 1
Rok/ Team / Miejsce
1999 Ferrari 5
1998 Ferrari 2
1997 Ferrari (dyskwalifikacja) 2
1996 Ferrari 3
1995 Benetton - Renault 1
1994 Benetton - Ford 1
1993 Benetton - Ford 4
1992 Benetton - Ford 3
1991 Benetton - Ford 12
1990 Jordan - Ford (1 start)

David Coulthard
Przebieg kariery w Formule 1
Rok/ Team / Miejsce
1999 McLaren - Mercedes 4
1998 McLaren - Mercedes 3
1997 McLaren - Mercedes 3
1996 McLaren - Mercedes 7
1995 Williams - Renault 3
1994 Williams - Renault 9

Times Of Conflict

Co za podły miesiąc ten marzec. Kompletnie nie ma w co grać, a jeśli już coś łudzi na moim biurku, to jest to totalna słabizna. Taka jak Times Of Conflict. Milion tysięcy futurystyczny arteks, którego przerosły ambicje. Zastanawiam się, jakie pobudki kierują ludźmi wykładającymi kasę na takie projekty. Nie mają co ze smalem robić? Może lepiej mech wspomagać fundację "Samochód i fajne laski dla każdego recenzenta gier".

Ulver_0132.Postfuturistika

Jako pole bitwy pomiędzy trzema cywilizacjami służy planeta Edhear. To na niej trwają niekończące się zmagania pomiędzy The Order Of The Guild, The Foundation i The Alliance. Cel jest tradycyjnie ten sam - wybić przeciwników i opanować planetę. Po nierozstrzygniętej bitwie pod Isann wszystkie cywilizacje ukrywają się w domowych pieleszach i spokojnie leczą rany, szykując się do ostatecznej rozprawy. Orszak, naprawdę podziwiam twórców Times Of Conflict za wprost niesamowitą i oryginalną fabułę. Przepraszam za mój sarkazm, ale gdy widzę takie niedopracowane scenariusze, to nie mogę się opanować...

Gdy już obejrzałem przeraźliwie nudne, słabe intro i dobrałem do opcji gry, mój nastrój jeszcze bardziej się pogorszył. Do wyboru jest bowiem tylko kampania lub pojedyncze misje (których jest trzydzieści trzy) oraz oczywiście multiplayer. Niestety, czym dalej, tym gorzej. Times Of Conflict to przeraźliwie, beznadziejnie nudny arteks. Nie ma w nim choćby małej innowacji, czegoś, co by sprawiło, że przykułby uwagę na

Jeśli nie podchodzisz do gier z gatunku RTS tak, jak ja podchodzę do skandynawskiego metalu, czyli grasz we wszystko, co się ukaże na półkach sklepowych, to lepiej nie zbliżaj się do Times Of Conflict. Jest to bowiem tylko kolejny, nie wnoszący nic nowego futurystyczny arteks.

dłużej niż pięć minut. Po owych pięciu minutach zaczyna się katorka, pozostaje wyłączyć mózg i łupać w to "arcydzieło" bez jakiegokolwiek zaangażowania szarych komórek. Bo czym się tutaj pasjonować? Wydobyciem surowców, budowaniem jednostek czy w końcu walką??? Każdy z tych elementów przerabiałem już tysiące razy. Nie wierzę w slogany producenta w stylu: "unikalny system dowodzenia jednostkami", bo w niczym on się nie różni od tego znanego z innych arteksów. Podobnie jest z interfejsem, bo "przypięty" to nic innego, jak zwykły dwuklawiszowy system, znany od czasów Warcrafta. Może nie do końca, bo w ToC - w przeciwieństwie do Warcrafta - jednostki reagują na rozkazy dość topornie.



Swoją drogą, jedyną chybą zalet Times Of Conflict jest całkiem spora liczba możliwych jednostek. W sumie kilkadziesiąt lądowych, pancernych i latających. Co ważniejsze, nie ma

jakiegos ograniczenia co do ich liczby, to znaczy jest, ale kończy się na liczbie tysięcy jednostek, czyli właśnie tyle możesz poprowadzić do boju. Pytanie tylko: komu by się chciało czekać na uzbieranie aż tak wielkiej armii? Nici wyszły również z zapowiadanych z wielkim entuzjazmem "fantastycznych i rewolucyjnych zadań czekających na gracza", które w

niczym, według mnie, nie różnią się od tych, jakie zaserwowano graczom setki razy wcześniej.

Nie specjalnego nie pokazali graficy Microids. Wprawdzie teren prezentuje się całkiem niezłe, jest trójwymiarowy, pokryty siatką ładnych wzgórz, dolin, lasów i rzek, lecz już jednostki są koszmarnie! Po pierwsze, autorem chyba zabrakło koncepcji, bo wiem są mało ciekawe i nieoryginalne. Po drugie, po oczach "wał" piksele wylazące z postaci jednostek, i wreszcie po trzecie, animacja pozostawia bardzo wiele do życzenia: jednostki poruszają się z gracją słońca w składzie porcelany. Ja wiem, że od superopancerzonych maszyn trudno jest wymagać płynnego przemieszczania, lecz bez przesady. Istnieją przecież jakieś granice dobrego smaku, a tego w przypadku wyglądu i animacji jednostek brakuje. Chyba najlepiej, choć może uczciwiej byłoby powiedzieć: najbardziej przyzwyczajony do efektów pirotechnicznych. Nie są one jakieś miążdzące, ale na tle całości na pewno wyróżniają się swoim rozmachem. Całkiem dobrze pracują kamery umożliwiające ujrzenie zmagania pod dowolnym kątem i z odległości, jaką sobie tylko upodobasz. W sumie jednak to nic nowego od czasu ukazania się Myth.

O ile o grafice można od biedy powiedzieć: "może być", to dźwięk i muzyka są fatalne. Naprawdę nie bardzo wiem, dlaczego dźwiękowcy odwalili tak beznadziejną robotę. Odgłosy walki czy poruszania się jednostek przypominają dźwięki wydawane przez kłosa, który dorwał się do śmietnika za chińską knajpką.

Ambitne plany, lecz słaba realizacja i brak pomysłów. Tak w jednym, krótkim zdaniu można podsumować Times Of Conflict. Człowieka odrzuca od kompa po kilku dniach spędzonych przy tego typu grach. Niestety, przypuszczam, że nie jest to ostatni nic nie wnoszący do gatunku arteks, który wylądował na moim biurku, i sytuacja wkrótce po raz kolejny się powtórzy. Ktoś wyda kasę na grę z ambicjami, jacyś programiści będą mieli przez kilka miesięcy zatrudnienie, specje od reklamy będą mogli wykazać się swoim talentem, kilku maniaków arteksów będzie miało przez kilka nocy zabawę, a pewien biedny recenzent ponownie będzie musiał się zmierzyć z nudną gierką. Wszystko zatem pozostanie w rodzinie.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Microids

Dystrybutor:

Microids

Internet:

http://www.microids.com

Wymagania:

P 233, 64 MB RAM, WIN 95/98,

2000, karta dźwiękowa

Akcelerator:

wymagany

Plusy:

• echa... w zasadzie nie ma

• no może całkiem spora

liczba jednostek

• i ładne wybuchy

Minusy:

• la gra nie ma nic do

zaolierowania

• nuudna pukanina

• przeciętna oprawa

audiowizualna

Ocena:
3+

JUŻ W SKLEPACH

Najnowsza gra z unikalną fabułą, w stylu role-playing, legendarnego już

Petera Molyneux

Bądź
zły!

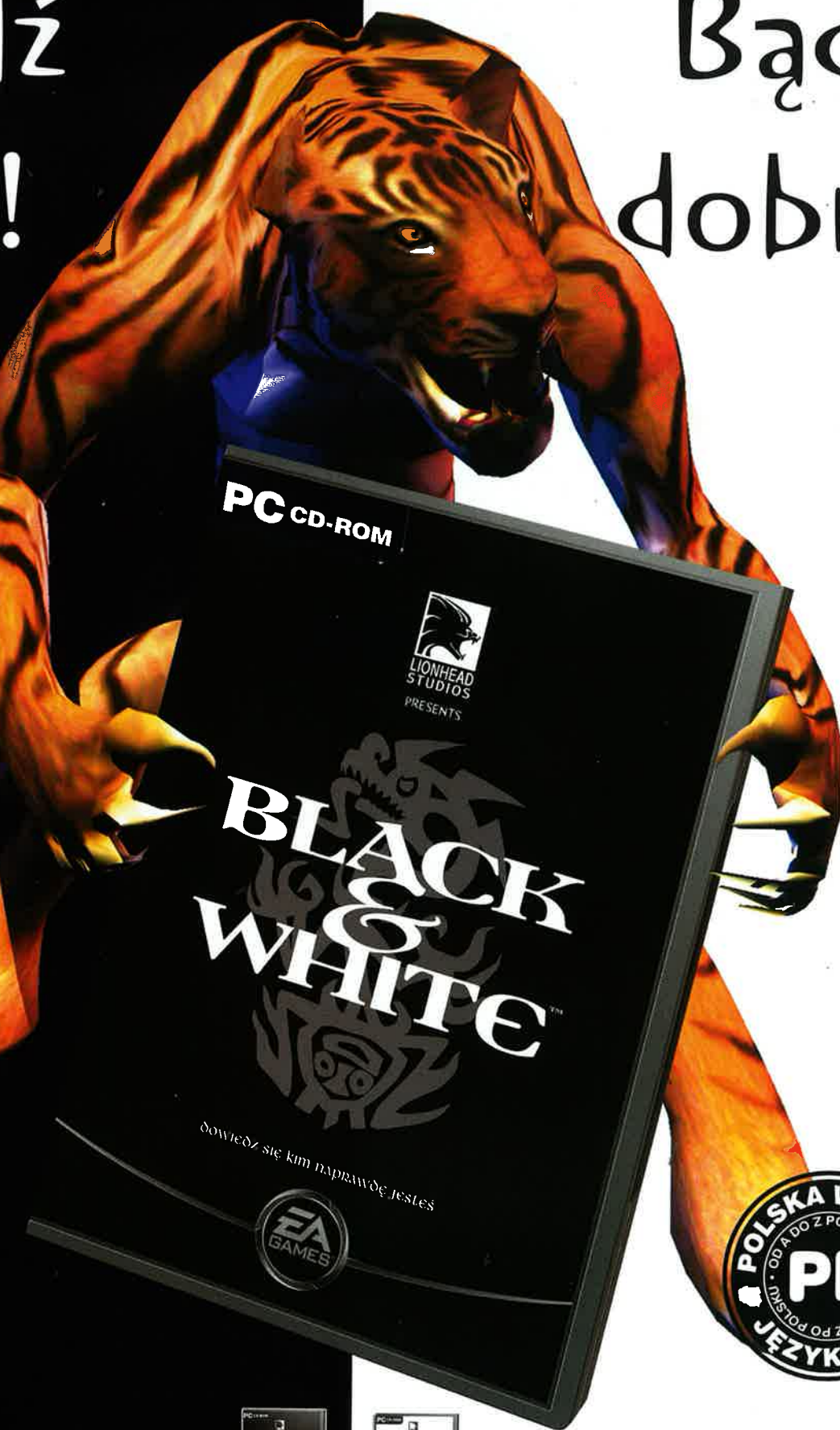
Bądź
dobry!

Magiczny a zarazem mistyczny świat Eden, w którym odgrywasz rolę istoty posiadającej boską potęgę. Rozwijasz swoje moce i władzę, powiększasz mistyczne kreatury do gigantycznych rozmiarów i szkolisz je, by wykonywały Twoje polecenia. Czy staną się one niszczącą siłą czy pomocną ręką, zależy jedynie od Ciebie. Styl gry determinują Twoje poczynania. Biały czy Czarny - to kim będziesz - zależy tylko od Ciebie. W tym świecie wszystko jest możliwe.

GRY TO MY! • GRY TO MY!
im GROUP

PC CD

Patronat internetowy: bw.valhalla.pl



POLSKA WERSJA
OD A DO Z PO POLSKU
PL
JEZYKOWA



Jak daleko sięgam pamięcią, zawsze cierpiełem na głód słowa pisanego. Czytałem i czytam praktycznie wszystko, co wpadnie mi w ręce, ale szczególnym upodobaniem darzę bardzo szeroko pojętą fantastykę (wraz z fantasy). Pierwsze kroki jako czytelnik stawiałem w światach wykreowanych przez autorów, których teksty publikowano w miesięczniku "Fantastyka", potem było tego coraz więcej i więcej. Z czasem do książek dołączyły również filmy, ale te traktuję z większym dystansem. Dążę jednak do tego, żeby przez wszystkie lata, odwiedzając setki różnych i wymyślonych światów, żadnemu nie oddać się bez reszty.

Yasiu

STAR TREK AWAY TEAM

[HTTP://WWW.STAWAYTEAM.COM](http://www.stawayteam.com)

O wszystkim, zdarzyło mi się być bardzo zaangażowanym w realia wykreowane przez Rogera Zelaznego w cyklu Amber, ale przyznaję, była gra fabularna, w której brałem udział. Ze światów czysto literackich lub filmowych do faworytów zaliczam uniwersum, w którym znajduje się planeta Arrakis. Cały cykl Diuny przeczytałem wielokrotnie i mimo że znam go dość dobrze, nie jestem jego fanatykiem - nie potrafię powiedzieć, ilu sardaukarów stanowiło straż przyboczną barona lub gdzie znajduje się planeta Kapitularz. Ja tego nie potrafię, ale są ludzie, którzy wiedzą to, jak i dużo, dużo więcej.

Piszę o tym dlatego, że na mój warsztat trafiła gra osadzona w realiach Star Treka. Wykreowana przez Gene Roddenberry'ego alternatywna rzeczywistość ma wielu miłośników, ale też bezgranicznie oddanych fanatyków, tak zwanych Trekkies. Sam obejrzałem - nie powiem: z przyjemnością - wiele odcinków różnych seriali osadzonych w realiach ST, zdarzył się również jeden lub dwa filmy. Jednak o tym świecie nie wiem prawie nic oprócz kilku podstawowych rzeczy. Star Trek zaczyna dla mnie istnieć w momencie włączenia telewizora, a



przestaje, gdy wyłączam tę piekielną maszynę. Gry z szufladki ST są dla mnie egzotyką, taką jak zapachy dla Papuasa z początku ubiegłego wieku.

Powyższy akapit skierowany jest, prawdę mówiąc, do konkretnej grupy czytelników. Do owych Trekkies, którzy po każdej recenzji gry choćby nawiązującej do ich ulubionego świata piszą do nas pełne oburzenia listy, że nie znamy realiów, że nie wiemy, o czym właściwie piszemy. W przypadku tego tekstu jest tak z pewnością. Nie czuję się władny oceniać, czy promień fazy ma odpowiedni odcień, czy Picard z gry może być rzeczywiście spokrewniony ze słynnym kapitanem. Prawdę mówiąc, dla mnie w Star Trek Away Team mogłyby występować gumowe lale zamiast Klingonów. Mało tego, mogłyby żyć w przyjaźni z kolektywnym umysłem stworzonym przez połączone dziwną więzi strusie jaja na twardo. Nie znam się, dlatego nie będę pisał o dobrym lub złym przedstawieniu świata ST, dla mnie liczy się tylko i wyłącznie gra i ocenę ją, nie patrząc na realia, w jakich toczy się jej akcja. Trekkerów proszę o łagodny wymiar kary :).

STAT należy do popularnego ostatnio gatunku gier taktycznych, w których gracz obejmuje dowodzenie nad oddziałem ludzi mających wykonać pewne zadania. Przykładów podobnych gier nie trzeba szukać



Całość pomyka do przodu dość żwawo i choć momentami granie staje się frustrujące, to Star Trek Away Team należy do gier, które przykuwają do ekranu. Autorzy postawili na prostotę - solidnie wykonaną i utrzymaną w klimatach ST - ale jednak prostotę.



daleko: Jagged Alliance, zbliżające się wielkimi krokami Desperados, Commandos czy w końcu Fallout Tactics. Założenie jest proste - dowództwo zleca ci misję, ty wybierasz ludzi odpowiednich do jej wykonania i zabierasz się do roboty. Podczas akcji korzystasz z umiejętności wybranych postaci, aby osiągnąć sukces i spróbować swoich sił w kolejnej misji. Niektóre z tych gier są bardzo realistyczne (JA), a inne wprost przeciwnie (Desperados) - jednak wszystkie mają jedną wspólną cechę: przyciągają uwagę naprawdę ogromnej liczby graczy i to na całym świecie.

Ponieważ uwaga wielu graczy (w tym i moja) jest w tej chwili zwrócona w stronę FT, porównania do tej gry same cisną się na klawiaturę. Postaram się jednak ich unikać, tak będzie chyba uczciwiej (i lepiej) dla Away Teamu.

Podczas instalowania gry, z czystej ciekawości zajrzałem do dołączonej instrukcji. Oprócz typowych dla takich publikacji dyrdymałów znalazłem w niej kilka rzeczy, które uznałem za przydatne. O ile opis sprzętu używanego przez bohaterów okazał się niezbyt potrzebny (bo działanie większości przedmiotów jest jasne na pierwszy rzut oka), to za miły gest

WALKA O DUNE TRWA

EMPEROR

BATTLE FOR DUNE

**Udowodnij, że potrafisz rządzić.
Udowodnij, że potrafisz panować...**



Patronat Internetowy:
Wirtualne Imperium Gier
<http://dune3.gry.wp.pl>



Adres: 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (022) 642 27 66; 642 27 68. Fax: (022) 642 27 69

Odwiedź koniecznie naszą witrynę internetową:
<http://www.imgroup.com.pl>

Westwood

EA
GAMES



ze strony autorów uważam umieszczenie opisów istot (bo nie są to tylko ludzie), którymi podczas gry będziemy kierować. Miły dla tych, którzy z ST mają niewiele wspólnego, bo fani i tak wiedzą to lepiej od autorów... Warto się zapoznać z tymi informacjami; poza tym obok nich nieznających dla samej rozgrywki danych biograficznych znajdujących się tam cenne informacje na temat specjalnych cech danej postaci - a to przyda się trochę później.

Uruchamiając grę wiedzieliśmy już, że wiecznie asurancja Gwiezdna (taki Star Trekowy ONZ) postanowiła trochę nagiąć własne reguły. Z powodu niewesołej sytuacji panującej w poznanej przestrzeni oraz nieskuteczności działań podejmowanych przez Federację postanowiono powołać grupę ludzi do zadań specjalnych. Tam, gdzie ważna jest dyskrekcja, tam, gdzie oficjalnie Federacja nie może nie działać, grupa - czyli nasz Away Team - ma pokazać, na co ją stać. Dla potrzeb tego projektu zbudowano specjalny statek kosmiczny, którego zaawansowane systemy holograficzne potrafią przekształcić go na obraz dowolnej jednostki przemierzającej przestrzeń. Na pokładzie tego cuda - I.S.S. Incursion - zgromadzono załogę, nad którą komendę objął znany nam pan Data, a pod jego rozkazami znalazło się między innymi trzynastu najlepszych fachowców, jakich mogła znaleźć Federacja. Dziewięć lot skierował naszą jednostkę na tereny kontrolowane przez Klingonów. Tak się to wszystko zaczęło.



Nudny lot ożywiło nieoczekiwane spotkanie w przestrzeni. Bojowa jednostka Romulan, nie dość, że naruszyła klingońskie terytorium, to jeszcze nieźle tam narozrabiała. Incursion, przymiując kształt romulańskiego statku, zbliżył się na bardzo małą odległość i podstępem sprawił, że Romulanie odlecieli. Zostało po nich pytanie: co tu się właściwie stało? Szybko okazało się, że zaatakowano ważne centrum badawcze i że nadal trwają tam walki. Załoga I.S.S. Incursion nie czekała długo na rozkazy, parę chwil później na terenie zaatakowanej bazy stanęła złożona z czterech osób grupa specjalna.



Oczywiście wszystko to opowiedziano dużo ładniej i przy użyciu trójwymiarowej grafiki, bardzo dobrych lektorów i dodającej klimatu muzyki, co nie zmienia jednak faktu, że wraz z magicznym słowem "energize" na terenie pierwszej misji znalazły się cztery osoby, które oddają się pod naszą kontrolę. Trzeba je poprowadzić do zwycięstwa.

Pierwsze kroki w grze, czyli misję w klingońskiej bazie, stawiamy pod czujnym okiem dowódcy. On to doradza nam, jak należy rozwiązywać stojące przed nami problemy. Pokazuje, w jaki sposób używać specjalnych umiejętności postaci i w ogóle, jak grać. Ten niczego sobie tutorial przeprowadzony jest tak, że, grając, właściwie go nie dostrzegamy. Jednak, kończąc misję, łapiemy się na tym, że teraz wszystko jest już jasne. Star Trek Away Team to gra, której obsługi każdy nauczy się w dziesięć minut, nie jest jednak powiedziane, że wystarczy perfekcyjnie poznać interfejs, aby sprawić grze baty.

Niestety nie ma tak łatwo. STAT - jak na tego typu grę przystało - wymaga używania szarych komórek. Nie pytajcie, do czego - przecież to jasne, że do myślenia, a tego tu z pewnością - obok czystej jak łaźnia akcji

- nikomu nie zabraknie: od początku do końca. Podejmowanie ciężkich decyzji zaczyna się tuż przed rozpoczęciem misji. Trzeba bowiem, znając jej cele, dobrać odpowiedni skład grupy, która wykona zadanie. Zdawałoby się, że wybrać cztery (lub czasem mniej, gdy autorzy przewidzieli obowiązkową obecność którejś z postaci) z trzynastu osób nie jest wielkim problemem. Jednak liczba czynników wpływających na ten wybór trochę zmienia postać rzeczy. Autorzy, trzeba przyznać uczciwie, usiłowali ułatwić to zadanie. Wybierając ekipę, dowiadujemy się bowiem, jaki sprzęt i umiejętności będą niezbędne (i przydatne) do wykonania danej misji. Na tej podstawie możemy rozpocząć dokonywanie wyboru, jednak nadal nie jest on jednoznaczny. Kolejnym ułatwieniem jest podział trzynastu bohaterów na pięć grup w zależności od ich specjalizacji. Zawęża to krąg podejrzanych do dwóch, trzech osobników i pozwala dokonać szczegółowego wyboru, biorąc pod uwagę tylko cechy psychofizyczne (trzy), specjalne umiejętności, używany sprzęt oraz własne widzimisię. Nadal nie jest łatwo zdecydować się, a błędny wybór może z banalnie prostej misji uczynić koszmar. Szkoda zatem, że nie pozwolono graczowi przyglądać się terenowi, na którym ma działać (przecież ichnia technologia z pewnością to umożliwia), zapoznać się z przeciwnikami, których spotka. Słowem, zabrakło niewielkiej dawki informacji, która mogłaby znacznie ułatwić decyzję, a dzięki temu uatrakcyjnić grę. Ale może właśnie na tym polega jej atrakcyjność?

Dobra, spociliśmy się niełicho, wybierając oddział specjalny, więc teraz pora wycisnąć siódme poty z jego członków (tudzież członkiń). Zadania, jakie stawia przed nami gra, są bardzo zróżnicowane: od interwencji siłowych po ściśle tajne misje szpiegowskie. Podobnie zróżnicowany jest teren, na którym będziemy walczyć: raz są to wąskie korytarze statku kosmicznego, innym bazy ukryte w dżungli. Sprawia to, że rozpoczynając każdą misję, musimy myśleć inaczej. W zasadzie wszystko jest proste, trzeba tylko w odpowiednim

czasie i za pomocą odpowiedniej osoby pojawić się w odpowiednim miejscu i użyć odpowiedniego przedmiotu. Proste, nieprawdaż? Cała zabawa polega właśnie na tym, żeby do tych "odpowiednich" okoliczności doprowadzić, a to wymaga nieraz nadludzkiego niemal wysiłku. Nasi bohaterowie oczywiście próbują nam pomóc, oferując swoje umiejętności. Trzeba się nauczyć odpowiednio z nich korzystać w zależności od potrzeby chwili. Należy również wziąć pod rozwagę cele misji, zarówno te pierwszorzędne, jak i drugorzędne. Pomijając fakt, że zmieniają się one w czasie rozgrywki, to są naszym głównym drogowskazem.

Idąc za ich wskazaniemi, w końcu trafiamy na PROBLEM (następuje to błyskawicznie, zapewniam). Nierzadko najlepszym rozwiązaniem okaże się zwykła strzelanina, kiedy indziej znowu trzeba będzie włamać się do komputera, przekraść w głąb jakiejś struktury. Potem okaże się, że na drodze stoi strażnik, trzeba go więc załatwić, ale w taki sposób, żeby żaden z jego towarzyszy nie zdawał sobie z tego sprawy. Sposobów na ogłuszenie (zabicie) delikwenta jest wiele i tu znów, analizując okoliczności i dostępne środki, musimy podjąć decyzję i wprowadzić ją w życie. Nieocenioną przy tym pomocą okazują się dwa narzędzia udostępnione przez autorów. Jedno z nich, stożek pokazujący pole widzenia wybranej postaci, znamy już z innych gier - dzięki niemu na pewno nie wleziemy pod łufę strażnikowi, którego wzroku chcemy uniknąć. Drugie jest, o ile wiem, innowacją. Wcześniej nie zdarzyło mi się bowiem widzieć w jakiejś grze, jak hałasują moi bohaterowie, kiedy się poruszają. Away Team pozwala to usłyszeć i oczywiście szybko okazuje się, że narzędzie takie jest niezbędne - nie wystarczy przecież, żeby strażnik nas nie zobaczył, on nie może też niczego usłyszeć. Hałas, który wywołuje nasz bohater, możemy "regulować", decydując, czy postać ma biec, iść czy się skradać. Wszystko niby w porządku, ale nie rozumiemy, dlaczego skradanie się zmniejsza jedynie hałas, a w dalszym ciągu tak samo rzucamy się w oczy i stajemy takim samym celem dla przeciwnika. Sprawia to wrażenie, jak gdyby coś nie zostało tu dokończonych lub przemyślanych...

W taki właśnie sposób, poczynawszy od pojawienia się problemu, poprzez jego rozwiązanie, aż do kolejnego problemu przechodzimy z mniejszym lub większym trudem kolejne misje - dzięki połączeniu ich w całość



ciekawym scenariuszem (film by z tego był). Nagrodą za sukcesy jest odkrycie kolejnego fragmentu historii, w którą się uwikłaliśmy. Materialiści niewnikający w jakieś scenariusze powinni być zadowoleni, gdyż kolejne misje przynoszą nam namacalne zyski w postaci nowego sprzętu. Zabawki te dostajemy z dwóch źródeł. Raz są to wyniki prac członków naszej załogi. Innym razem owocuje w ten sposób wykonanie drugorzędnych celów misji.

Zamknięta w takim mniej więcej schemacie całość pomyłka do przodu dość zwawo i choć momentami granie staje się frustrujące, to Star Trek Away Team należy do gier, które przykuwają do ekranu. Nie jest to przy tym - tak jak w wypadku wielu innych - spowodowane czarem grafiki i dźwięku, od których trudno się oderwać. Nie zrozumcie mnie źle, oprawa tej gry wcale nie jest słaba. Ona tylko nie cieszy oka mnogością szczegółów, płynnością i jakością animacji czy też wspaniałymi efektami specjalnymi. Autorzy postawili na prostotę - solidnie wykonaną i utrzymaną w klimatach ST - ale jednak prostotę. Nie ma tu zbędnych animacji otoczenia, twarzyczki pojawiające się podczas dialogów są nieruchome, a użyta perspektywa powoduje, że nie zawsze możemy wejść tam, dokąd chcemy. Nawet sceny walki nie cieszą oka. Strzelaniny są bardzo krótkie i mało efektowne, a wybuchy nie wciskają w fotel. To, co dobiega z głośników, mimo iż jak w przypadku grafiki solidne, w klimacie też wcale nie oszałamia. Muzyka brzmi miło dla gry, a popisy lektorów są naprawdę fenomenalne. Trekkies na pewno ucieszą fakt, że podczas gry usłyszą znajome sobie głosy. Cyborg Data odgrywany jest przez Brenta Spinera, a głosem Ambasadora Worf'a stał się Michael Dorn. Swoją drogą, nie wiem, czy powstanie polska wersja STAT-a, ale jeśli, to zastanawiam się, czy weźmie w niej również udział dwudziestu jeden ludzi mających za zadanie tylko mówić.

Czytając to, co do tej pory napisałem, stwierdzam z żalem, że nie mogę zakończyć recenzji w tym miejscu. Piszę "z żalem", bo gdybym zrobił to teraz, Star Trek Away Team dostaloby ocenę wyższą, niż widzicie w ramce. Teraz dopiero nadszedł moment, żeby dla zasady i z obowiązku ponarzekać i wytknąć kilka rzeczy mniej fajnych niż te opisane. Patrząc na grę jako całość, nie można jej właściwie nic zarzucić: bawi, wciąga, ma ciekawy scenariusz, a obsługę dość prostą. Ale dlaczego, może ktoś mi powie, przez



cały czas, który spędzimy przed tą grą, nie zobaczymy takiej ilości sprzętu, jaką na co dzień nosi mój bohater z Fallout Tactics (po raz pierwszy i ostatni używam porównania do tej gry). Niestety, albo autorom zabrakło inwencji, albo świat Star Treka opiera się na małej liczbie rzeczy użytecznych podczas tajnych misji. Wydawałoby się, że tamta technologia połączona z wyobraźnią autorów powinna dostarczyć nam tony przydatnych (i nie) gadżetów

czekających tylko na skorzystanie z nich. Niestety, w rzeczywistości wśród tego i tak niewielkiego wyboru znajdziemy jedynie kilka (takie kilka bliżej pięciu niż dziesięciu) przedmiotów naprawdę ciekawych, reszta to klasyka.

Podobnie przedstawia się sprawa z umiejętnościami postaci. Postacie należące do poszczególnych grup zawodowych dysponują specjalną umiejętnością odpowiednią dla wykonywanego zawodu. Oprócz tego kilka z nich potrafi coś więcej. Naprawdę niewesoło to wygląda, bo cechy te są dla takich gier niezmiennie istotne. Szeroki wybór sprzętu daje ogromne możliwości w FT, a grania w Commandosa czy Desperados nie można sobie



nawet wyobrazić bez używania specjalnych umiejętności bohaterów (a w tych grach każdy z nich posiada ich kilka, i to bardzo różnych). Away Team nie oferuje ani jednego, ani drugiego, więc środki, jakimi dysponujemy podczas gry są, chcąc nie chcąc, ograniczone. Może to w rezultacie doprowadzić do wypracowania schematów. Wybrany drogą prób i błędów skład okazuje się tym najbardziej efektywnym, a reszta dostępnych postaci najzwyczajniej się nudzi. Wprawdzie zróżnicowanie misji dość skutecznie takiej sytuacji zapobiega, ale nie zmienia faktu, że większy wybór sprzętu i umiejętności dodałby grze mnóstwa grywalności. Podobnie stałoby się w przypadku, gdyby poszczególne misje były bardziej żywiołowe, a nie oparte na dokładnie zaplanowanym scenariuszu. Wystarczyłoby przecież tchnąć trochę życia w przeciwników, wprowadzić elementy losowe... itd. Sprawa jednak wygląda tak, że czasem podczas misji nic się nie dzieje, dopóki nie dotrzemy w jakieś miejsce czy nie nadusimy przycisku na jakiejś konsoli. Dopiero określone poczynania gracza popychają akcję do przodu i wszystko byłoby w porządku, gdyby ten fakt nie rzucał się tak często w oczy.

Nie będę się dalej rozpisywał nad takimi drobiazgami, jak nieszczerne skradanie się czy niezbyt zauważalny wpływ cech psychofizycznych na "osiągi bohaterów". Nie jest to już potrzebne, gdyż w świetle tego, co już powiedziałem, wszystko na temat Star Trek Away Team wydaje mi się jasne. Gdyby ta gra pojawiła się w innym czasie (ten nieszczerzy FT i nadciągający Desperados), mogłaby nawet stać się przebojem. Tymczasem jest po prostu dobrą grą, która miłośnikom tego typu zabawy może wyrwać parę ładnych dni z życia. Z pewnością ucieszą się z niej również Trekkies, dla których wszystko z logo Star Trek jest świętością. Dla mnie - warte spróbowania.

Tymczasem wracam do Fallout Tactics - kilku złodziei czeka na moją wizytę.

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Activision

Dystrybutor:

Lem tel. (022) 6428165

Internet:

www.stawayteam.com

Wymagania:

PI 266, 64 MB RAM, Windows 95/

98/Me/2000, CDx4

Akcelerator:

niepotrzebny

Plusy:

- ciekawy scenariusz
- zróżnicowane misje
- bardzo dobre lektory
- trzynastu postaci do wyboru
- prosta obsługa

Minusy:

- mały wybór sprzętu i umiejętności
- scenariusze misji czasem zbyt linowe
- skradanie się

Monster Hunter

Zdarzają się dni, kiedy czujesz się inaczej. W tych dniach każdy głośniejszy od szeptu dźwięk wywołuje fale bólu uderzające w sam środek głowy. Żołądek co rusz podjeżdża do góry, jakby zapomniał, że jest organem wewnętrznym, a nie windą szybkobieżną. Mniejsza o to, co wówczas przewozi. Czerwone kółka przed oczami, mroczki i uderzenia gorąca to kolejne dolegliwości, które zdają się być przedsmakiem piekła.

Czarny Iwan

W tych dniach niewiele jest rzeczy, które przyniosą ulgę, a tym bardziej radość. Zsiadłe mleko nie zawsze skutkuje, a żółtka i soki warzywne mogą wywołać odruchy, których wynikiem będzie brzydko pachnący bałagan. Każda metoda, która pozwala przetrwać ten trudny okres, wymaga czasu. Czasu wypełnionego oczekiwaniem na lepsze samopoczucie. Skoro można pić mleko lub dogorywać w łóżku, można również pozbyć się bólu za pomocą doskonałej gry, np. Monster Huntera.

Monster Hunter jest grą przygotowaną chyba specjalnie z myślą o dniach, kiedy twój borytyzm pokazuje intelektualny niż. Jednocześnie gra posiada właściwości, które widocznie poprawiają samopoczucie i kondycję fizyczną!

Schematyczny pomysł, na którym oparto Monster Huntera, jest godny uwagi. Zadaniem gracza w tym prostym i uniwersalnym platformerze jest wykończenie potworów. Cel życia tych ostatnich ogranicza się do podobnego zabiegu względem naszego bohatera. Zasady, jak widać, nie należą do skomplikowanych, dzięki czemu opasły poradnik można przestudiować pobieżnie i bez zagłębiania się w zawłoki metod zabijania. Najważniejsza jest jednak wielkość gry, a nie jakość, która bywa zazwyczaj kryterium przydatności i, jak to się mówi, grywalności tytułu.

Monster Hunter to okazały ładunek 116 leveli najprawdziwszej gry. Gierę



kiego kręgu odbiorców, u których wspomniane procesy nie przebiegają!

Monster Hunter nie oszalał grafikami fajerwerkami czy stopniem komplikacji. Plansza gry wygląda podobnie jak w Pacmanie. Na niej znajduje się nasz bohater oraz potwory, których jest kilkadziesiąt rodzajów. Są to mięsożerne rośliny, wilkołaki, wampiry, duchy, gremiliny (!), kule plazmy i wiele, wiele innych. Każdy przeciwnik ma swój "dom". Dla ducha będzie to grób, wampir zamieszka w trumnie itd. Zadaniem gracza jest zabicie potwora i odnalezienie jego "domu" (zanim urodzi się kolejna bestia, gracz musi zniszczyć jej leże). Jeśli się powiedzie, potwór nie będzie się mógł odrodzić. Wykończenie wszystkich maszkar i zniszczenie ich gniazd daje pełne i satysfakcjonujące zwycięstwo. Utrudnieniem jest konieczność pozbycia się przeciwnika specjalną metodą, która nie działa na inne bestie, a więc wampira można uśmiercić jedynie kółkiem wbitym w serce, natomiast ducha załatwimy święconą wodą. Jeżeli jednak dźierzysz w dłoni poświęconą wodę, a zaatakuje cię mięsożerna roślina, woda zda się psu na budę. Już po tobie. Trzeba więc ławirować między potworami i szukać przedmiotów, które je uśmiercają. Możecie sobie chyba wyobrazić, co się dzieje, gdy na planszy znajdują się trzy rodzaje przeciwników, a na dodatek pojawiają się utrudnienia, np. spadające z nieba... kowadła. Ups!

W trakcie zabawy pojawia się cała masa takich niespodzianek. Może się np. zdarzyć, że przeciwnicy staną się dwukrotnie więksi. Żeby ich zabić, trzeba trzykrotnie pałać wroga przeznaczoną dla niego bronią. Po każdym strzale broń znika i musimy szukać jej od nowa, a nie jest to łatwe, kiedy skradą się za tobą trzymetrowy wilkołak. Może się też okazać, że ktoś wyłączył światło. Widzisz nie dalej jak poza czubek własnego nosa i łatwo się domyślić, że nie jest bezpiecznie poruszać się po omacku w takim miejscu. Równie przykra niespodzianką są kamienne bloki, pułapki i inne przeszkody, które ustawiono na trasach labiryntu, ale dzięki temu masz gwarancję, że prędzej wytysiesz, niż ukończysz Monster Huntera.

Aby osłodzić graczom ich ciężki żywot, pomyślano o czymś innym. W trakcie gry wpadamy od czasu do czasu na bonusową planszę, na której znajduje się cała masa złota i kosztowności (ważne w punktacji generalnej). Tutaj nie ma broni, ale przeciwników jest całe morze. Trzeba kluczyć między bestiami tak umiejętnie, aby zdobyć złoto i nie dostać się w ich paszczę.

Monster Hunter to wspaniała gra i godna polecenia. Wielopozomowy platformer o solidnym i porządnym wyglądzie z lat osiemdziesiątych. Muzyka i dźwięki dostarczają wrażeń różnorodnej natury. Kamień do trumny zarozumiałych melomanów. Czas umyka jednak bardzo szybko, a wieczór za oknem zmienia się w głęboką noc, kiedy ty wcielasz się w Łowcę Potworów. Monster Hunter przeznaczony jest dla graczy, którzy fascynują się archeologią, lubią opowieści o duchach i wilkołakach, nie cierpią angażować się umysłowo i mają niesamowity refleks. To gra dla was! Dla ciebie i ciebie! Jest was dwóch. Bawcie się dobrze!

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Contraband Entertainment
Dystrybutor:
Monkey Byte Development, llc
Internet:
www.monkeybyte.com
Wymagania:
Windows 95/98/NT, Pentium II, 32 MB RAM, DirectX 3
Akcelerator:
nie trzeba

Plusy:
• leczy z choroby lokomocyjnej
• pozwala poślizgnąć krwawym instynktom
• zmusza do zadumania się nad przeszłością
• poprawia krążenie
• odmładza
• wygląda fałdy na mózgu

Minusy:
• nie pieł ogródka
• sprawia, że chcesz powrócić do łona matki
• ... albo chociaż posadzić kłucik?

Ocena:
3

Demo na CD 03/2001

SAMSUNG

ELECTRONICS



Arcydzieła elektroniki



INFOLINIA (0 22) 608 44 22

<http://www.samsung.com.pl>

ADRESY:

CENTRALA WARSZAWA
ul. Jana Kazimierza 46/54
01-248 Warszawa
tel. (0-22) 836 62 28,
877 06 12 836 68 46,
836 00 96 836 14 13,
fax (0-22) 877 06 20 817 28 95
action@action.pl
sprzedaz@action.pl
www.action.pl

ODDZIAŁ KATOWICE
ul. Dąbrówki 10
40-081 Katowice
tel./fax (0-32) 253 00 58
www.action.katowice.pl

ODDZIAŁ KIELCE
ul. Zamkowa 3, 1p
25-009 Kielce
tel./fax (0-41) 344 50 00

ODDZIAŁ KRAKÓW
ul. Wiejska 31
30-418 Kraków
tel. (0-12) 269 07 05
fax (0-12) 266 69 40
www.a.pl

ODDZIAŁ OPOLE
ul. Wiejska 31
45-240 Opole
tel./fax (0-77) 451 00 34

ODDZIAŁ POZNĄ
ul. Krzywoustego 7
61-869 Poznań
tel./fax (0-61) 875 55 35
www.action.poznan.pl

ODDZIAŁ RADOM
ul. Kwiatkowskiego 85a
20-600 Radom
tel./fax (0-48) 365 56 05
www.action.rn.pl

ODDZIAŁ SZCZECIN
ul. Klemensiewicza 4-10
70-028 Szczecin
tel./fax (0-91) 482 48 58

ODDZIAŁ WROCŁAW
ul. Jesionowa 23/25
50-504 Wrocław
tel. (0-71) 334 74 00
fax (0-71) 334 74 20
www.action.wroclaw.pl

PARTNERZY REGIONALNI:

BIĄŁYSTOK: CD LAND s.c. tel. (0-85) 662 30 61, BYDGOSZCZ: COMP ART s.c. tel. (0-52) 345 52 63, P. W. RESET tel. (0-52) 320-05-20, CZĘSTOCHOWA: P.P.H.U. ENTERPRISE tel. (0-34) 365 62 96, GDAŃSK: AXEL COMPUTER s.c. tel. (0-58) 344 23 45, KIELCE: P.P.H.U. ELKOM s.c. (Staszów) tel. (0-15) 864 26 60, LUBLIN: RETURN s.c. tel. (0-81) 745 02 74, VICO s.c. tel. (0-81) 746 00 42, ŁÓDŹ: ACT s.c. tel. (0-42) 689-27-77, HERKULES PC COMPONENTS s.c. tel. (0-42) 676 02 06, SIRSUS COMPUTERS s.c. tel. (0-42) 630 31 71, OLSZTYN: PCNET s.c. tel. (0-89) 522 11 00, SYSTEM s.c. tel. (0-89) 535 37 27, PŁOCK: MESKONP Sp. z o.o. tel. (0-24) 268 86 52, POZNAN: BESTCOM Sp. z o.o. tel. (0-61) 875 74 72, RZESZÓW: TOMTUS COMPUTER tel. (0-17) 852 66 06, TORUŃ: BITLAND tel. (0-56) 66 00 777, PULSAR SYSTEM tel. (0-56) 645 45 60, TRYTON s.c. tel. (0-56) 662 39 23, TYCHY: VIDEOBIT tel. (0-32) 227 69 75

ADVENTURE PINBALL™ FORGOTTEN ISLAND

Czasem aż strach sięgnąć po grę, zwłaszcza taką, w przypadku której wszystkie znaki na niebie i ziemi mówią, że będzie kiepska. W praniu może się jednak okazać, iż jest dokładnie odwrotnie, i muszę przyznać, że takie sytuacje cieszą mnie niezmiennie. Zdarza się też nieraz i tak, że nie wiadomo, jak podejść do opisu gry. Tak właśnie miałem tym razem...

Mycroft

Dawno temu, kiedy byłem jeszcze małym chłopcem, dziadek dał mi mapę wyspy zapomnianej, na której żyły starożytne plemiona. Potwory z bajek, w które wierzyłyby tylko dzieci, zasiedlały w harmonii wyspę tajemną. Ale przyszedł czas, gdy zapanał chaos, wybuchły wulkany i trzeba było ratować tubylców...

Pinball to wyjątkowo specyficzna rozrywka. Młodzi ludzie przygwożdżeni do pikających i błyskających maszyn stoją godzinami w zadymionych i dusznych lokalach. Widok nader częsty, zwłaszcza w tak zwanych Salonach Gier, które często, gęsto są zwykłymi barakozami prosperującymi latem w wypoczynkowych miejscowościach. A młodzi ludzie mający zażywać jodu nad morzem siedzą kilometr od plaży w ciemnym pomieszczeniu... Jedno, co wyniosła z takich wakacji, to brak drobnych monet w kieszeni i obolale palce. Czasami zastanawiam się, grając w różnego typu pinballe, czemu, u diabła, klawiatury nie mają dodatkowych dwóch przycisków po bokach? Zwiększyłyby to realizm, a i zabawa byłaby przednia.

Nowe gry tego typu nie wychodzą zbyt często i każda z nich jest zazwyczaj czymś wyjątkowym. I tym razem nie mogło być inaczej - Electronic Arts wypuściła właśnie dość kuriozalną pozycję pod tytułem Adventure Pinball: Forgotten Island. I nie byłoby w tym wydarzenia nic dziwnego, gdyby nie fakt, iż owa gra stworzona została na silniku Unreal. Świętokradstwo! - zakrzy-



czeli wyznawcy Unreala i na początku prawie się z nimi zgodziłem. Z drugiej strony, chęć obejrzenia silnika przeznaczonego z natury do FPP w roli pinballowej rozrywki była tak ogromna... No i usiadłem. A co widziałem i przeżyłem, w tekście krótkim umieściłem :).

Zaczyna się całkiem niewinnie i konsolowo. Krótkie intro i kilka opcji nie wrożą wielkich atrakcji. Mammy do wyboru rozpoczęcie nowej gry, pogranie sobie na kłopoty ze skonczonych już planszy oraz opcję graficzno-muzyczne. Jako że w ww. opcjach niczego ciekawego się nie dopatrzyłem, przejdźmy do samej gry.

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to grafika. Pełne 3D! Może niezbyt bogate w szczegóły i niespecjalnie efektowne, ale zawsze 3D. Tutaj silnik Unreala pokazuje, na co go stać. Dziewięć stolow-plansz to na pewno kawałek solidnej rozrywki. Ooga's House, T-Rex Rampage, Volcano

Mountain czy Fossil Beach to wiele mówiące o klimacie gry nazwy plansz. Taka jest też i cała oprawa. No to gramy!

Na początku każdej planszy następuje mała odprawa, w trakcie której dowiadujemy się, co jest do zrobienia na danym etapie. Czasem jest to trafienie kulką w jakiegoś biegającego ludzika, a czasem rozbicie kryształów itp.

Animacja jest płynna, całość wygląda całkiem niezle, a główna atrakcja gry, czyli stoły (a w zasadzie plansze, bo o stołach nie ma co mówić w tym wypadku), niezłe pomyslane. "Nieźle pomyslane" nie znaczy wcale "dobre". Parafrazując, gra posiada być może i pewne plusy, ale plusy nie powinny przysłonić nam minusów. Gra jest udręczająca. Z klasycznych (a na takie należy patrzeć) pinballi niewiele jej zostało, poza samą zasadą odbijającej się od różnych przedmiotów kulki. Może i jestem staromodny (jak każdy komputerowy dinozaur, który ma więcej niż 20 lat... :)), ale gra na pewno straciła na swojej nietypowej oprawie. Młodzi gracze być może upodobać sobie to coś ze względu na wiele niespodzianek, typu wulkany, dinozaury, kilka mniejszych plansz na każdym etapie gry czy w końcu całkiem przyzwoitą grywalność produktu. Ale my, starzy, nie damy się na to złapać. Chyba...



Każdy z elementów tworzących AP widzieliśmy już po 20 razy - tyle że osobno. Nie takie pinballe się widywało, nie w takie gry adventure czy arcade grało, o samym Unrealu już nie wspominając... :)

Dźwięki typu "oga uga" albo "aho uhu" w menu dobitnie świadczą o tym, w jakim świecie przyjdzie nam grać (po kilku minutach w menu zaczyna to denerwować i przywodzi na myśl skądinąd znaną grę Ugh!).

Podsumowując, rzadko zdarza się gra na tyle obszerna i efektowna wizualnie, o której można napisać tak mało konkretnie. Nie jest to produkt dobry - a tylko przeciętny. Mimo dość dobrej grafiki i całkiem przyzwoitego dźwięku, grze brakuje dobrze pojętej grywalności i jakiegokolwiek klimatu. Uważam, iż nikt nie spędzi przy niej dłużej niż godzinę, gdyż po takim właśnie czasie kończą się jakieśkolwiek niespodzianki i chęć grania ciągle w to samo.

Gdzie się podziały te wspaniałe gry, w które - mimo instalacji na trzech dyskietkach i grafiki EGA - grało się miesiącami? Nie wiem. Ale patrząc na Adventure Pinball czuję żal za tamtymi czasami, w których gry miały w sobie COS...



Ocena:
5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Digital Extremes

Dystrybutor:

Electronic Arts

Internet:

http://www.pinball.ea.com/

Wymagania:

P2 64 MB RAM, Win 9x, DirectX

Akcelerator:

konieczny

Plusy:

- nadal engine
- grafika
- intrygująca próba połączenia pinballa z grą arcade
- sporo stolów

Minusy:

- kiepska realizacja
- taka sobie oprawa dźwiękowa
- do klasycznych pinballi to jej daleko
- średnia grywalność

Demo na CD 06/2001

Tylko dla ludzi z IQ powyżej 125! -:-)

SERIOUS SAM

PIERWSZE STARCIE

PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA

tylko **69 zł**

OCENY MÓWIĄ SAME ZA SIEBIE:

Strefa - 10/10
Hoga.pl - 10/10
Gry.Wp.pl - 10/10
Gry.Interia.pl - 10/10
Gildia.pl - 6/6
CD Action - 9,5/10
Zalogag.pl - 9,5/10
Click! - 5,5/6

92% - IO Hit
87% - Gry Komputerowe
4,5/5 - Gry.onet.pl
8,5/10 - Wr.pl
82% - Gry-online.pl
8/10 - Świat Gier Komputerowych
8/10 - Secret Service
8/10 - Reset

Dystrybucja:

PLAY

www.play-it.pl

MIG

Wirtualny Sklep
Realne Korzyści
www.mig.pl
tel.: (033) 811 87 29

onet.pl

Blair Witch Volume 3:

THE ELLY KEDWARD TALE

Zabawne jest, że kolejne części gry i opowiadań o wiedźmie z Blair przenoszą nas coraz głębiej w przeszłość. Długo pierwsza toczy się współcześnie, druga cofa nas do czasów amerykańskiej wojny domowej, a trzecia dzieje się w roku 1786, czyli trafiaamy w same niemal narodziny Stanów Zjednoczonych. Właściwie jest zresztą wykluczone, że wobec powodzenia serii, poznamy więcej jej kolejne części.

El General Magnifico

Bohaterem kolejnej, trzeciej opowieści, jest niejaki Jonathan Prye, łowca czarownic. Dziś taki jegomość może nam się wydać śmieszna postacią, ale w Nowej Anglii pod koniec XVIII wieku jego pojawienie się w jakiegokolwiek miejscowości budziło strach, jeżeli nie grozę. Każdy, ale to dosłownie każdy mógł paść ofiarą oskarżenia, z którego niemal nie można się było oczyścić - brak dowodów, na przykład, tłumaczono diabelską przebiegłością oskarżonego. Zamożniejsi członkowie lokalnych społeczności kupowali po prostu przychylność takiego draba (co prawda nie zawsze się to udawało - patrz przykład miasteczka Salem). Nie od rzeczy będzie powiedzieć, że działalność łowców czarownic przynosiła im samym i Kościołowi spore zyski - majątek czarownika lub czarownicy przepadał zwykle na rzecz Kościoła, który wypłacał z niego wynagrodzenie temu, który wskazał podsądnego, czyli łowcy.

Obraz ten jest, moim zdaniem, gniosem nad gnio-
tami. Otóż ów Styka mało-
wał kiedyś, dla jakiegoś ko-
ścioła, wizerunek Pana
Boga. Aby wyrazić swoją
część dla podmiotu obrazu,
malował na kłęczkach. I oto
Bog, któremu nie sposób
odmówić dobrego smaku
(stworzył w końcu sporo rze-
czy naprawdę pięknych)
odezwał się pewnego razu
grzybiącym głosem do ma-
larza: "Styka! Ty mnie nie
maluj na kłęczkach! Ty mnie
maluj DOBRZE!".

Mam więc oto prośbę do
wszelkiej maści przekłada-
czy i polonizatorów gier
komputerowych: "Ludzie,
nie róbcie tych lokalizacji z
namaszczaniem i czcią! Ró-
biecie je dobrze!".

Ogólnie rzecz biorąc, jeżeli w oryginale bohaterowie mówią językiem lekko archaizowanym, to trzeba to uszanować. Tymczasem bohaterowie polskiej wersji BWP3 mówią językiem zupełnie współczesnym - i niekiedy nieporadnym. Nie wiedzieć czemu, na przykład, polonizatorzy zwalili wszelkie zło na Wielkiego Szatana, choć w tle wyraźnie używa się określenia "Wielkie Zło" (Great Evil). "Wielki Szatan" został chyba wzięty żywcem z przemówienia Saddama Hussajna. "Zło" zresztą nie "egzystuje" w każdym z nas, tylko w nas tkwi, albo po prostu jest częścią natury każdego z nas. I tak dalej, i tym podobnie. Jestem uczulony na tłumaczenia, bo uczyli mnie bardzo dobrzy poloniści (w tym miejscu pozwolę sobie złożyć hołd pani profesor Marcie Gąsiorowskiej z I LO w Wałbrzychu) i nie cierpię partactwa. Z drugiej strony, z tą archaizacją wypowiedzi też nie należy przesadzać, bo wydzie tak, jak w przekładzie jednego z debiutujących niedawno tłumaczy: "Mości książę, azażli chodźmy na przechadzkę".

Gra BWP3 jest o tyle ciekawa, że wyjaśnia nam, iż za okropnymi wydarzeniami w Blair nie należy widzieć żadnej wiedźmy... Zło kryje się głębiej i jest starsze, niż można by się spodziewać. Demony i potwory żyły na ziemi, zanim pojawił się na niej człowiek. W tym miejscu twórcy gry składają wyraźny ukłon Lovecraftowi, zapoznanemu amerykańskiemu autorowi opowiadań grozy, wokół którego ostatnio robi się huk znacznie głośniejszy, niż twórcza zasługiwali. Moim zdaniem, Jankesi nie dorównali swoim angielskim mistrzom (Rhodesowi choćby czy Bulwer-Lyttonowi, a już z pewnością daleko im do poziomu R.L. Stevensona). Amerykanie jednak mają do dyspozycji najprawdziwszą maszynę reklamową - wcale się nie zdziwię, gdy pewnego dnia się dowiem, że Adam i Ewa w raju posiłki popijali coca colą. Stąd ogromna popularność Lovecrafta i Howarda (ten ostatni nie wytrzymał, na przykład, żadnego porównania z naszym Andrzejem Sapkowskim - ale to Howard jest uważany za najwybitniejszego twórcę awanturmicznej powieści fantastycznej).

Wracając do BWP3 - gracz otrzymuje produkt zupełnie przyzwoity i niele zlokalizowany. Miłośnicy serii z pewnością nie zostaną zawiedzeni, a zoiów i tak nic nie zadowolili.

Ogólnie oceniam grę (i jej spolszczenie) na 7 punktów.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

TAKE2

Dystrybutor:

Play.it, tel. (018) 4440560

Internet:

http://www.play.it.com.pl

Wymagania:

Windows 98/ME, PII 350 MHz, 128

MB Ram, DirectX

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

• dobra grafika

• niezłe efekty dźwiękowe

Minusy:

• niepełna koordynacja

• ruchów bohatera i odcienienia

• nie do końca poprawne

spolszczenie



Elizabeth Styler: Odrzynie? Tak. Kiedy by się tak zachowywał po tym, czego doświadczył.



Nasz bohater przeżywa właśnie, jakbyśmy to dziś powiedzieli, kryzys wiary. Pod wpływem przeżytych okropieństw zaczął się zastanawiać nad rolą Zła na świecie. Choć jego przyjaciel zaproponował mu intratną posadę kościelną, Prye chce - w ramach eksploracji - wyjaśnić sprawę tajemniczych wydarzeń z miasteczka Blair, jednocześnie odzyskując wiarę. Po przybyciu do miasteczka stwierdza, że mieszkańcy więcej zeń w panice, uciekając przed jakąś kłutą strasliwą wiedźmą. Na posterunku zostają tylko miejscowi urzędnik magistracki i pastor. Oprócz tego w miejscowym więzieniu siedzi starucha-oskarżona o czary i tutejszy pijaczek. Ciekawe, że pastor chętnie przyjmuje pomoc Prye'a, a urzędnik woli działać sam.

O grafice i ilustracji muzycznej gry można powiedzieć to samo, co mówiło się o jej dwu pierwszych częściach. Jeżeli masz porządną sprzęt, to możesz się zachwycić efektami świetlnymi i dźwiękami. Wprawdzie bohater w niektórych miejscach porusza się nieco sztywno, ale za bardzo to nie razi. Fabuła jest dość liniowa - w zasadzie twoje zadanie będzie polegało na tuczeniu rozmaitych złych stworów, niezwykle odpornych na obrażenia ożywionych i innych wrażliwych istot. Podczas gry napotkasz znanego ci już z wcześniejszych wersji indiańskiego szamana Asgaye. Sam zresztą zobaczysz. Gra, jak w poprzednich odcinkach, ma spore wymagania sprzętowe (które jednak w Polsce spełnia coraz więcej kompów), ale nie należy do osobliwie trudnych.

Program został całkiem przyzwoicie spolszczony, przy czym wybrano optymalny wariant, to znaczy spolszczono tekst pisany, zostawiając głos oryginału. W związku z tym pragnę przytoczyć pewną anegdotę. Był sobie kiedyś taki malarz-pacyk, który - między innymi - popełnił część Panoramy Racławickiej.

POSZUKIWANY

DYKTATOR

MAJ 2001



PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA

ZOSTAŃ PRZYWÓDCĄ MAŁEJ WYSPI NA KARAIBACH



- Zapewnij swoim ludziom życie pełne szczęścia i rozwoju!
- Bądź prawdziwym władcą. Rozwiń populację od 35 do 500 mieszkańców.
- 46 postaci, każda z 50 odmiennymi cechami osobowymi.
- Latynoscy mieszkańcy wyspy mówią profesjonalną polszczyzną. :)
- Twórcy przebojowego Railroad Tycoon 2 zapewnią Ci wiele godzin dobrej zabawy.
- Egzotyczne przeżycie obejmuje również metalowy shaker i rajską podkładkę pod mysz.
- Zanim udacie się na sjęstę posłuchajcie koniecznie serenady: tropico.godgames.com

10/10 - Gry.wp.pl

10/10 - Gry.Hoga.pl

10/10 - Strefa.com.pl

5/5 - Gry.onet.pl

10/10 - Gry.Interia.pl

6/6 - Gildia.pl

95% - IO Hit

5/6 - Click!

9/10 - Wz.pl

9/10 - Secret Service

Współopublikowane przez: Opracowane przez: Dystrybucja:



Wirtualny Sklep • Realne Korzyści
www.mig.pl • tel.: (033) 811 87 29

Koniecznie odwiedź oficjalną,
polską stronę gry:
www.tropico.pl

The Messenger

Nie wiem, jak w waszym przypadku, ale moją ulubioną epoką historyczną jest średniowiecze. Nazwa "średniowiecze" jest terminem ogromnie obszernym, obejmuje bowiem ponad dziesięć wieków. Średniowiecze zaczyna się upadkiem Zachodniego Cesarstwa Rzymskiego, a kończy pierwszą podróżą do Ameryki dokonaną przez Kolumba (celowo nie używam określenia "odkryciem Ameryki", bo niełatwo dziś orzec, kto z Europejczyków pierwszy postawił stopę w Nowym Świecie). Tak czy owak, średniowiecze jest epoką nie do końca zbadaną. Świadczeń historycznych jest niewiele (nie wszystkie zresztą kroniki się zachowały), a te, które dotrwały do naszych czasów, są niekiedy piekielnie stronnicze. Weźmy naszą "Kronikę Gala Anonima" - rzadko kiedy podły i okrutny władca, jakim był Krzywousty, nazwany tak nie dla nierównego zgrzytu, ale z powodu niekonwencjonalnego podejścia do składanych przez siebie przysięg i obietnic, zyskał sobie tak dobrą opinię u potomnych. Wszystko dzięki zatrudnieniu dobrego propagandysty! Tajemniczość epoki średniowiecza jest tym, co mnie w niej pociąga najbardziej.

El General Magnifico

Jedną z bardziej tajemniczych historii średniowiecznych jest opowieść o Zakonie Rycerzy Świątyni, czyli templariuszach. Osiedlili się oni nieopodal jerozolimskiej Świątyni Salomona (Templum). Jak na owe czasy byli bractwem elitarnym. Regułą Zakonu ułożył w 1119 roku rycerz z Szampanii, Hugo de Paynes. Świeci wojownicy, niezwykle zajadli w boju (wzięty do niewoli templariusz nie mógł być z niej wykupiony - po co się dać złapać, frajer? - a na przykład polować mogli jedynie na lwy) i uczeni, doszli szybko do niezwykłych wpływów. Mieli swoje komandorie w całej Europie (w Polsce też!), szybko zdobyli wielkie bogactwa dzięki - jakbyśmy dziś powiedzieli - umiejętności znajdowania doskonałych lokat kapitałowych. I właśnie te bogactwa przyniosły im zgubę.

Król Francji, Filip Piękny, postanowił uzupełnić braki w skrzyni skarbcu templariuszy. W 1307 roku zbrojnie pozajmował znajdujące się na terenie Francji zamki i komandorie, a

sami templariusze - oskarżeni o czary i herezje, a także bawołstwo - poszli na stosy. Jest w tym wszystkim kilka tajemnic. Pierwszą jest zniknięcie skarbu templariuszy. Jako się rzekło, Zakon zgromadził ogromne bogactwa, z których Filip nie powąchał ni skojca. Skarbcza templariuszy nie odnaleziono do dzisiaj.

Drugą z tajemnic jest brak oporu w komandoriach i zamkach, obsadzonych przecież bitnymi załogami i mogących wytrzymać długie oblężenia. Nie jest możliwe, by templariusze nie wiedzieli o przygotowywanej przeciwko nim i zakrojonej na skalę całego kraju akcji (tego rodzaju działania nie dało się po prostu przeprowadzić skrycie), a jednak oddziały Filipa wkroczyły do zamków, nie napotykając na żaden opór. I trzecia, najbardziej frapująca tajemnica dotyczy klątwy, jaką z płonącego stosu rzucił na ciemnoczłowiek Zakonu (króla Filipa, papieża Klemensa i konetabla Francji, Wilhelma de Nogaret) wielki mistrz Zakonu Jakub de Molay. Wezwał on wszystkich trzech na Sąd



Boży, co miało nastąpić przed upływem roku. I wszyscy trzej do roku umarli (król został otruty, papież zmarł śmiercią naturalną (?), de Nogaret powieszono). A Zakon Templariuszy rozwiązano w roku 1312.

Rozpisuję się o tym wszystkim, dlatego że trafiła w moje dłonie ciekawa gra zatytułowana "Messenger", treścią której są przygody pewnej przedświeczonej młodej damy. Ojciec powierzył jej misję odnalezienia czterech artefaktów, jakie zostawili po sobie templariusze. Te artefakty to cztery posąжки, które otrzymali Czarni Templariusze od szatana po zawarcie z nim paktu. Zgromadzone w jednym miejscu w pewnych konkretnych okolicznościach będą narzędziem zemsty templariuszy na niewdzięcznej ludzkości, czyniąc los tej ostatniej malowniczym, dramatycznym i bardzo krótkim. Wszystkie artefakty ukryto w Luwrze - rzecz jednak w tym, że poszukiwania masz prowadzić w przeszłości.

Gry otwiera list, jaki do naszej bohaterki napisał przed tajemniczą śmiercią ojciec.

Moja droga córko Morgano, kiedy znajdziesz tę wiadomość, najprawdopodobniej będę już martwy. Podczas prac nad wystawami prowadzonymi w Luwrze odkryłem dzban w kształcie lwa oraz kilka rzeźbionych tabliczek z kości słoniowej. Całe lata straciłem na ich odszyfrowanie. Wydaje się, że ich autorem był Anselme de Beauvais, czarodziej i mag z czternastego wieku. Wtedy to właśnie Filip Piękny zniszczył Zakon Templariuszy. Zagarnął ich dobra i posłał templariuszy na stosy. Niektórzy z nich, nazywający sami siebie Czarnymi Templariuszami, poprzysięgli Filipowi zemstę i zawarli pakt z diabłem. Zmusili oni Anselma do rzucenia czarów na cztery przedmioty, odwołujące się do czterech żywiołów Apokalipsy. Nazwali je Kluczem Szatana. Przedmioty te to posązek byka, waza z wieniecącym ją orłem, statueta asyryjskiego demona oraz perski dzban w kształcie lwa. Złączone razem, te przeklęte obiekty spowodują na ziemi chaos i zniszczenie. Taka ma być zemsta templariuszy. Wydaje się, że Anselm ukradł im dzban, ten, który ja odnalazłem. Wiem, że bractwo Czarnych Templariuszy ciągle istnieje. Poszukują oni czterech przedmiotów i chcą posiąść dzban, który obecnie wystawiony jest w Luwrze. Zawsze twierdziłem, że pozostawianie tych przedmiotów w zwykłych, szklanych gablotach, jest niebezpieczne. Niestety, fanatycy spod znaku Czarnych Templariuszy zawsze byli postrzegani jako niegroźni dziwacy. Morgano, przed tobą ryzykowne zadanie. Udaj się do Luwru, zdobądź dzban i zniszcz go. Uczyni dla mnie choć tę jedną rzecz...

Po odebraniu wiadomości Morgana udaje się do Luwru i... od tej chwili gra jest twoja. Należy zaznaczyć, że należy ona do tych gier, które niełatwo polubić, ale jeżeli poświęci im się trochę czasu -



rzecz się opłaci. Przypomina mocno znaną wam chyba Trailors Gate. A Luwr jest również ciekawym obiektem historycznym, jak londyński kompleks Tower.

Messenger różni się jednak od TG tym, że dla wypełnienia misji nasza bohaterka wędruje w przeszłość - konkretnie do wieku XV, XVII i XVIII, w bardzo dramatyczne momenty historyczne. W wieku XVII przyjdzie nam zająć się rozwikłaniem zagadki morderstwa popełnionego na królu Henryku IV. Wiadomo, kto go zabił (mnich-fanatyk, niejaki Ravaillac), ale kto go podbechtiał do czynu i kto umożliwił mu dotarcie do króla?

W wieku XVIII będziesz świadkiem wystawienia w Luwrze pierwszej opery Mozarta, który jest kompozytorem aktualnie wchodzącym w modę. Partytura opery też odegra pewną rolę w poszukiwaniach - jak widać, jest to zgoła inna koncepcja ukazania zabytku historycznego niż ta, z jaką mieliśmy do czynienia w TG. Tutaj bohaterem jest sam Luwr - i trzeba ci w poszukiwaniach uwzględnić zmiany, jakie w nim zachodziły na przestrzeni wieków. Postępy w grze i rozwiązywanie kolejnych zagadek program nagradza bardzo dobrze wykonanymi animacjami. Trzeba też rzec, iż spotykane przez Morgana w przeszłości postaci historyczne mają twarze podobne do tych, jakie znamy z ich portretów! Animacja portretu, to mi sztuka nie lada!

Interfejs gry jest, można by rzec, kontrowersyjny. Bohaterka przybywa w przeszłość bez specjalistycznego wyposażenia. Wszystko, co trzeba (kusza z celownikiem optycznym, nóż do krojenia szyb, linki, strzały i kotwiczki) znajduje na miejscu, w skrzyniach. Ktoś (kto?) te skrzynie pomieszczał w rozmaitych miejscach i wyposażał w różne przydatne przedmioty. I czemu przedmioty włożone do jednej skrzyni, się do innej skrzyni stoją? Bohaterka w szlachetnym skrupułach (można by było w swoich czasach - Morgana startuje z XXI wieku - była znana w pewnych kręgach złodziejskiej dzieł sztuki). Ale nie bardzo wiadomo, co począć z faktem, że zastrzelony przez nią z kuszy strażnik mógł być, kto wie, odległym przodkiem np. generała de Gaulle'a. I co? Cała historia XX-wiecznej Francji się "pozajękuje". Nie jest to zbyt logiczne podejście



do gry. Ale z drugiej strony... jak już się zgodziliśmy na istnienie tajemniczego bractwa Czarnych Templariuszy, którzy pod rozmaitymi przebrańiami (Różokrzyżowcy np.) dotrwali do naszych czasów, to czemuż się czepiać takich drobiazgów?

Grafika budzi uczucia ambiwalentne. Rozdzielczość nie jest zbyt wysoka, przejścia pomiędzy poszczególnymi lokacjami odbywają się skokowo, ale za to animacje - jak już mówiłem - są... palce liżać. Zrobiono je znakomicie i z iście filmo-



wym wyczu-
ciem ruchu i
dynami-
zmu. A

tych ani-
macji jest
wiele - w za-
sadzie jest

Przy ocenie The Messenger trzeba koniecznie wziąć dwie rzeczy pod uwagę: po pierwsze, jest to gra przeznaczona dla miłośników przygodówek. Po drugie, wymaga od gracza pewnej wiedzy - nie tylko historycznej

ich tyle, że całość gry przypomina dobrze wyreżyserowany film.

Gra jest bardzo dobrze opracowana muzycznie i dźwiękowo - a dźwięki mają swoje znaczenie. Chrapanie strażnika oznacza na przykład, że możesz się tu poruszać bezpiecznie, byle cicho. Nie poruszasz się bowiem po pustym zamku. Sporo w nim rozmaitych fagasów, którzy dość poważnie podchodzą do swoich obowiązków. Trzeba rzec, że Morgana nie przebiega w środkach (ale też i nie gwałci, gdzie nie trzeba). Postępuje się raczej sprytem niż siłą - co zresztą też ma swoje uroki.

Przy ocenie gry trzeba koniecznie wziąć dwie rzeczy pod uwagę. Po pierwsze, jest przeznaczona dla miłośników przygodówek. Po drugie, wymaga od gracza pewnej wiedzy historycznej, i nie tylko. Znajomość znaków zodiaku nie jest wśród nas rzadka, ale już gorzej ze starożytną wiedzą na temat alchemii. Możemy się jednak sporo z niej (z gry) dowiedzieć - i to właśnie wartości edukacyjne należy wziąć pod uwagę przy ocenie gry. Twórcy bardzo rzetelnie odwzorowali wygląd Luwru w przeszłości - i zaliczam im to na duży plus. Jedną z wad gry jest brak opcji wyświetlania tekstów dialogowych - a informacje uzyskane z podsłuchu znacznie ją popychają naprzód. Mamy za to dużą dowolność w zapisywaniu stanu gry - co twórcom ponownie zaliczam na plus. W sumie można rzec, że dla amatorów przygodówek jest to niezła gratka... a inni niech jej lepiej nie tykają. Ja bawiłem się przednio.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Dreamcatcher Interactive

Dystrybutor:

Dreamcatcher Interactive

Internet:

www.dreamcatchergames

Wymagania:

Pentium 166, 16 MB RAM, Windows 98/ME

Akcelerator:

konieczny

Plusy:

- bardzo dobre i częste animacje
- ciekawe zagadki, niezła muzyka

Minusy:

- brak opcji wyświetlania tekstu

Uwielbiam mite niespodzianki. A właśnie taką sprawili mi programiści Volition (celem przypomnienia: są to twórcy *Descent Freespace*) i to przynajmniej z dwóch powodów. Po pierwsze, doczekałem się Summonera, którego zapowiedź pisałem jakieś półtora, dwa lata temu. Po drugie zaś, bohater tej recenzji spełnia moje dość wysokie wymagania, które stawiałem przed tak długo oczekiwany tytułem niemal w stu procentach.

Uliver_0132.Postfuturistika

Summoner

Kim jest ów tajemniczy Summoner, czyli, jakby to powiedzieć po polsku, "przywoływacz"? Otóż jest to osoba obdarzona nadprzyrodzonymi zdolnościami magicznymi. Dzięki pewnemu magicznemu pierścieniowi Summoner potrafi przywoływać demony z innego wymiaru, przez co staje się dla każdego przeciwnikiem niemal nie do pokonania. Tytułowym bohaterem jest niejaki Joseph. Wioska, którą w dzieciństwie zamieszkiwał, została zaatakowana, a wystraszony

Joseph przywołał wówczas demona. Niestety, demon wyrwał się spod kontroli i zniszczył całą wioskę, mordując prawie wszystkich jej mieszkańców. Joseph beznadziejnie patrzył na śmierć swoich bliskich i na zgłiszczach wioski przysiągł, że już nigdy nie wykorzysta swojego daru. Po tragedii trafił do małej wioski Masad nad rzeką Darhu. Tam w spokoju dorastał aż do dnia, gdy w wiosce pojawili się poszukujący go żołnierze Imperatora Królestwa Oreni. I w tym miejscu kończy się historia Summonera, a zaczyna zadanie gracza. Jako Joseph musisz uciekać ze splądrowanego Masad, a potem udać się do stolicy Królestwa Medeva Lenele, w której podobno znajduje się Yago - tajemniczy czarodziej będący jednocześnie człowiekiem, który wcześniej wywołał bohatera z rodzinnej wioski.



Przeważnie narzekam czy nawet wyśmiewam się ze scenarzystów różnego rodzaju gier, bo co tu kryć, nie grzeszą pomysłowością ani oryginalnością. W przypadku Summonera muszę ich jednak nagrodzić brawami (klak, klak), bowiem fabuła jest nad wyraz wciągająca, a z biegiem czasu uczucie to potęguje się. Po odnalezieniu Yago Joseph otrzymuje od niego propozycję odszukania pewnych starożytnych pierścieni, dzięki którym uda się powstrzymać armię Orenia, która zmierza na stolicę Medeva. W czasie tej podróży będą mu towarzyszyć trzy równie młode postacie, a mianowicie: Flece, Jekhar i Rosalind. Najciekawsze, że wspomniani towarzysze zaprzeczają utartemu wizerunkowi bohatera gier RPG. Flece nie jest bowiem wzorem cnót, a wytrawną złodziejką wychowaną na ulicach Old City, dzielnicy slumsów Lenele. Natomiast zarówno Jekhar, jak i Rosalind nie przepadają za Josephem i, przynajmniej z początku, są do niego wrogo nastawieni. Rodzina Jekhara zginęła dziewięć lat wcześniej, gdy Joseph przywołał demona. Wyrósł on na znakomitego wojownika, którego opanowała



chęć zemsty, mimo to przyłącza się do Josepha. Z kolei Rosalind, córka Yago, jest zdolna i uczy się w Order Of Iona, lecz przenika ją zazdrość o wrodzony talent Josepha, poza tym nienawidzi też swojego ojca za to, że darzy Summonera szczerem, ojcowskim uczuciem. W ten sposób mniej, więcej wygląda główny wątek gry, bo oprócz niego drużyna Josepha może się podjąć zadań w wielu pomniejszych questach, o wykonanie których proszą napotkani NPC. A trzeba przyznać, że są one równie ciekawe jak ten główny i nie-



Bohaterowie

Joseph - po masakrze swojej wioski Joseph osiedlił się w Masad, małej wiosce nad rzeką Darhu. Tam próbuje on zapomnieć o swojej niszczycielskiej mocy, choć mimo wszystko podświadomie przygotowuje się do walki z Imperatorem Orenia.

Flece - dama ta jest bardzo utalentowanym kieszonkowcem. Przyszła na świat w Old City, dzielnicy złodziei i morderców we wschodniej części Lenele. Gdy jej matka została zamordowana, Flece trafiła pod skrzydła Tancreda, przywódcy złodziei i przemytników.

Jekhar - w pięć lat po zniszczeniu wioski przez Josepha i śmierci rodziny Jekhar, trafił on do armii Króla Belliasa VI. Tam rozwija swój talent taktyczny i przywódczy.

Rosalind - jest córką mentora Josepha Yago. Podobnie jak ojciec wstąpiła do Order Of Iona. Na rozkaz Abbota Laurenta ma ona pomóc Josephowi w wykonaniu zadania.

raz okazują się bardzo rozbudowane. Nie wspominając o samym świecie, w którym dzieje się akcja Summonera. Nie dość, że jest on baaardzo rozległy, wręcz oszołomił mnie swoim rozmiarem, to scenarzyści dokładnie opracowali jego historię, wymyślili zasady w nim panujące, legendy, mity oraz magię, która włada tym światem. Zresztą, przestudiujcie instrukcję, a zapewniam, że wciągnie was świat Summonera.



Jeśli nadal nie domyśliście się, do jakiego gatunku gier należy, to spieszę z informacją, że mamy do czynienia z trójwymiarowym erpegmem rozgrywanym



w świecie, który z grubsza przypomina średniowieczną Europę (Medeva) i Azję (Orenia). Jeśli zaś miałbym porównać Summonera z jakąś inną grą, to wybrałbym w tym celu: Evil Island i Vampire: The Masquerade - Redemption. W zasadzie, co do kwestii rozgrywki, to Summoner niczym nowym nas nie zaskakuje. Ot, prowadzimy drużynę bądź pojedynczego bohatera i wykonujemy kolejne questy. Na większą uwagę zasługuje raczej sposób gry w pojedynkę. W niektórych przypadkach, rzekłbym często, warto jest pokierować pojedynczym bohaterem. Na przykład gdy należy coś wykraść, to lepiej jest posłać samą Flece, która z pewnością szybciej i sprawniej upora się z tym zadaniem niż cała gromadka. Pewnie w tym momencie zapytacie, po jakiego grzyba umieszczono na screenach pięć pustą ikonę, która symbolizuje członków drużyny, skoro jest czterech bohaterów? Otóż Joseph z biegiem czasu, po odnalezieniu potrzebnych pierścieni, zacznie przywoływać potwory (np. Red Minotaur, Black Imp, Stone Golem), które ramię w ramię staną do walki z naszymi bohaterami. Wezwany demon jest związany z Josephem w ten sposób, że jego punkty życia (pomijając, że podczas przywoływania traci AP, czyli punkty zdolności) maleją wówczas, gdy stwór żyje, a ponownie wracają do normalnego poziomu, kiedy demon ginie. Natomiast w razie zranienia lub zabicia Josepha demon wymyka się spod kontroli i atakuje bez opamiętania nie tylko wrogów, ale i pozostałych członków drużyny. Inne elementy gry niczym specjalnym nie różnią się od pozostałych erpegów, czyli wszystko rozgrywa się wokół zwiedzania Królestwa Medeva oraz Oreni, rozmawiania z napotkanymi NPC i walce z potworami, a także żołnierzami władcy Oreni. Dyskusje z ważniejszymi NPC odbywają się w wypróbowany sposób: topiców, co znaczy, że zadajemy mnóstwo pytań, starając się dowiedzieć jak najwięcej na dany temat. Natomiast mniej ważni dla przebie-



Ciekawsze miejsca

Wolong - wioska zbudowana na wapiennej skale nad jeziorem Sorrow. Ludność wioski często organizuje festiwale ku czci smoka, którego iza według legendy stworzył owo jezioro.

Lenele - stolica Królestwa Medeva. Powstała z ruin Miasta Bogów. W Lenele znajduje się pałac Króla Belliasa VI oraz Najwyższa Świątynia Urath.

Świątynia Liangshan - zagubiona pośród puszczy świątynia została wybudowana ku czci smoka Dai.

Iona - ta wyspa będąca jednocześnie klasztorem leży w pobliżu wschodniego wybrzeża Medeva. Mieszkańcy klasztoru pilnie strzegą znajdującej się na wyspie Wielkiej Biblioteki.

gu gry NPC mogą wprawdzie udzielić graczowi informacji potrzebnych do ukończenia questu, lecz nie ma możliwości przepytania ich. Podobnie jak w innych erpegach, tak i w Summonerze można kupować i sprzedawać u przeróżnej maści handlarzy broń, elementy zbroi, eliksiry, skrypty etc.

Osobny paragraf należy poświęcić walce, która nie przypadła mi za bardzo do gustu, myślę, że programiści Volitiona mogli wykonać ją zdecydowanie lepiej. Podobnie jak cała rozgrywka, tak i walka toczy się w czasie rzeczywistym, choć istnieje możliwość wykorzystania w dowolnym momencie pauzy i wydania szczegółowych instrukcji



bohaterom. Każdy z nich dysponuje dwoma parametrami: zdrowia (HP) oraz umiejętności (AP), nie ma za to elementu many, a zdobyte podczas walki lub dzięki wykonaniu questu punkty doświadczenia owocują wzrostem poziomu, za co otrzymuje się punkty, które tradycyjnie można rozdzielić w celu podniesienia zdolności bohatera. Mogą to być: walka na miecze, strzelanie z łuku, skradanie, otwieranie zamków etc. Powracając jednak do walki, to przede wszystkim podoba mi się mała liczba ciosów, a w dodatku



niezbyt skomplikowanych. Nasi bohaterowie raczej siekają razami jak początkujący drwal. Wprawdzie każdy z czworga bohaterów zadaje inny



Ważniejsze postacie

Abbot Laurent - kuzyn Króla Belliasa i Księcia Sornehana. Jako dziecko trafił do Order Of Iona i dzisiaj pełni funkcję przywódcy mnichów studiujących Aosi, język bogów.

Król Bellias VI - władca Królestwa Medevy. W wieku 21 lat zwyciężył swych oponentów w bitwie pod Tormannen. Następnie ożenił się z Galienną, córką władcy Tarhimun, czym zapewnił królestwu bezpieczeństwo i spokój.

Książę Sornehan - młodszy brat Króla Belliasa, który aspirował w młodości do miana mnicha w Order Of Iona. Niestety, nie udało mu się przejść treningu i powrócił do Lenele z urażoną ambicją. Wydzwiczony w walce i czarach, Sornehan dowodził siłkami szpiegów i informatorów.

cowany, choć może nietragiczny, ale z pewnością nie najlepiej wykonany.

Z kolei słowa uznania należą się facetom odpowiedzialnym za muzykę i dźwięk Summonera. Orkiestrowa mu-



Świetne odgłosy towarzyszą np. podczas pobytu w Lenele. Gdy Joseph przechodzi przez targowisko, słychać odgłosy typowe dla jarmarków, natomiast kiedy porusza się w Old City, to do uszu dociera gwar tłumu przelewającego się po ulicach tej slumsowej dzielnicy. To trzeba naprawdę usłyszeć, bo słowami niezmiennie trudno to opisać. Muzyce niemal dorównuje dźwięk. Postacie mówią w sposób wręcz kapitalny, z doskonałym tembrem i aż płakać się chce, że głos podłożono postaciom jedynie w cut-scenach. Niestety, niektóre konwersacje ilustrowane są tylko tekstem, co oczywiście jest wynikiem możliwego zmniejszenia objętości gry. Chwilami mam ochotę włączyć sobie Summonera tylko po to, aby właśnie posłuchać muzyki i tych cudownych dźwięków.

Dopełnieniem (a może jest odwrotnie? Może muzyka i dźwięk jest doprawieniem potrawy o nazwie Summoner?) bardzo dobrej oprawy audiowizualnej jest grafika. Pierwsze rzecz, która rzuca się w oczy, to ogrom lokacji i ich szczególne dopracowanie. Kiedy wprowadziłem Josepha za mury Lenele, to, co by nie mówić, osłupiałem. Stolica Królestwa Medevy wyglądała dokładnie tak, jak średniowieczne miasta na filmach kostiumowych. Imponuje tu rozmach, wielkość i dbałość o drobiazgi. Oczywiście, widać sporą różnicę pomiędzy poszczególnymi dzielnicami. W dzielnicy pałacowej króla Belliasa VI widać w przepych, budynki są pięknie zdobione i z mnóstwem tarasów. Natomiast slumsy to ohydne, odrapane budynki pośród wąskich uliczek, po których przechadzają się koty i szczury. Jeszcze inaczej jest w dzielnicy targowej, w której dominują kolorowe stragany kupców. Nieźle, choć może nie perfekcyjnie, prezentują się postacie zarówno NPC, jak i wrogów bohaterów gry. Są trochę kanciaste i toporne, ale ze względu na sporą ich liczbę, nie można było wszystkich idealnie dopracować (w tym miejscu zaznaczyć, że prace nad Summonerem trwały ponad dwa lata). Jeśli chodzi o pracę kamer, to bohaterów ukazano w perspektywie trzeciej osoby i kamera cały czas pilnie śledzi ich poczynania, nie czyniąc przy tym jakichś nieoczekiwanych przeskoków. Ciekawie rozwiązano problem przeszkód terenowych, jak chociażby budynków, bowiem kamera zwyczajnie przeskakuje przez nie. Wygląda to tak, jak wpisanie podczas gry w Quake'a komendy "noclip" :). Podsumowując temat grafiki, należy wspomnieć o efekcie padającego śniegu i deszczu na niektórych poziomach Summonera oraz o ładnych i świetnie podkreślających klimat cut-scenach przygotowanych na engine'ie gry.

Nie jest pewne, czy Summoner prezentuje aż tak wysoką klasę, jak opisywana miesiąc wcześniej Evil Islands, lecz nie ulega wątpliwości, że jest jednym z lepszych erpegów TPP, jakie ukazały się na blasku. Spełnia bowiem niemal wszystkie wymagania, jakie gracz może stawiać przed tego typu grą. Fabuła nieprawdopodobnie wręcz wciąga, a sama rozgrywka jest nad bardzo atrakcyjna, zaś oprawa audiowizualna nie pozostawia żadnych życzeń. Czego zatem brakuje Summonerowi w celu przebicia chociażby Evil Islands? Dobrego systemu walki oraz trochę mniejszych wymagań sprzętowych, bowiem jeśli nie masz prawdziwego smoka w domu, to raczej nie nacieszysz się tą grą. Co się zaś tyczy systemu walki... hmm... myślę, że jest to jeden z ważniejszych elementów w takich grach, a zatem boli mnie niezmiernie niedopracowanie tego aspektu Summonera. Ale co tam, zagrać na pewno warto. Polecam.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

THQ

Dystrybutor:

LEM tel. (022) 6428165

Internet:

http://www.summoner.com

Wymagania:

P 400, 64 MB RAM, 4xCD, WIN

95/98/2000, karta dźwiękowa

Akcelerator:

zalecany

Plusy:

- wciągająca fabuła
- bardzo ładna grafika
- znakomita muzyka i dźwięk
- gra się bardzo przyjemnie

Minusy:

- wymagania sprzętowe
- tryb walki nie jest doskonały

Ocena:
8

Długość gry: 05/2001

Absolute Terror

Kako Technologies lub raczej KakoTech to japońska grupa, która eksplorowała Absolute Terror. Jest to debiut KakoTech, która do tej pory zrealizowała się w kompozycjach kwiatowych zwanych Ikebana oraz w specjalach rodzinnej kuchni w rodzaju sushi podawanego na nagiej kobiecie. Mimo że narwa brzmi groźnie, AT nie zagraża Twojej codziennej. Głowa jest bowiem dalekim kuzynem klasycznego Asteroida (pamiętacie jeszcze takie czarno-białe cuty?), który swego czasu był rekordy popularności na automatach. Te czasy odeszły w niepamięć, równie dawno jak młodość Maczabeusza, jednak sam Asteroid, już jako remake, wciąż pojawia się wśród gorących nowych gier.

Czarny Iwan

Skończony panowie poszli jednak nieco dalej i zamiast rozwalania kosmicznych skał, wyposażyli nas w różnego rodzaju statki obcych. Nasza - rakietka Katana-01, to jednostka prototypowa. Dysponuje dwoma działkami laserowymi i stosunkowo słabym silnikiem raketowym. Ma jednak inne zalety, które sprawiają, że natarczywi Obcy stają się w jej pobliżu bardzo ostrożni. Najważniejszą zaletą jest osoba kapitana space shipa - niejaki Natsuki. Zgodnie z mangową manierą kpt. Natsuki wygląda raczej jak siostra Czarodziejki z Księżyca, jednak ten szczegół oraz kilka innych, które świadczą o tym, że Natsuki jest kobietą, powinien wam się spodobać.



Katana-01 ma również uniikalny system, za pomocą którego z kilku kryształów może powstać skomplikowane urządzenie w rodzaju wieżyczki laserowej. Takie samonakierowujące działka wymagają jedynie



pięciu kryształów, jednak o te ostatnie nie jest wcale łatwo. Zadaniem gracza w każdej niemal misji jest więc zbieranie kryształów, stawianie działek i opędzanie się przed Obcymi, którzy doczają się wokół jak muchy zlatujące się do... wiadomo. Zadanie jest dość proste: jednak już na początku gry stopniowo zwiększa się liczba wrogich statków, siła ich ognia i szybkość. Również sektory, w których rozgrywa się bitwa, zmieniają swój charakter. Początkowo można stawiać wieże laserowe w dowolnym miejscu. W kolejnych levelach możliwe jest to tylko w niektórych oddalonych od siebie strefach. Zazwyczaj kręci się tam mrowie przeciwników, tak więc wieża zostaje rozbita już w trakcie jej wznoszenia. W takiej sytuacji rozwiązaniem jest odciągnięcie wrogich statków z danego rejonu, a następnie błyskawiczny powrót i od razu postawienie kilku dział laserowych. Oczywiście, aby tego dokonać, trzeba mieć spory zapas kryształów na pokładzie, a to z kolei oznacza, że należy je najpierw zebrać. Nie jest to proste zadanie, kiedy wokół lata trzydzieści wrogich statków.



Dodatkowym utrudnieniem jest też zachowanie się jednostki. Nasz statek jest bardzo bezwładny, a silniki niezbyt mocne. Nawet prosty zakręt wymaga nieco czasu, którego przecież nie ma za wiele, bo na ogonie Katany znajdują się już rakietki przeciwnika.



Wrogie jednostki dzielą się na kilka rodzajów. Co ciekawe, stosunkowo największe zagrożenie stanowią nie myśliwce, lecz jednostki przechwytujące. Są to bardzo szybkie i zwrotne ścigacze, które kradną nam sprzed nosa... kryształy! Bez nich nie można wyprodukować laserów, a zlikwidowanie wszystkich wrogich statków bez jakiegokolwiek wsparcia jest niemal niemożliwe. Przeciwnicy dysponują również ciężkimi bombowcami, które nie dość, że spuszczają na wieże laserowe tony bomb, to jeszcze strzelają w Katanę salwami rakiet niczym hiszpańskie galeony. Stosunkowo nieliczne i słabe eskadry wrogów z początku gry zamieniają się w bezładne i bardzo liczne grupy statków. Aby uchronić się przed natychmiastową egzekucją, pozostaje lecieć przez cały czas z maksymalną prędkością i modlić się do bozi, aby jakiś zbłąkany pocisk nie trafił w statek. Swoją pozycję można cały czas kontrolować na radarze. Plansza w AT jest raczej niewielka. Na jej granicy znajduje się pole siłowe, które działa podobnie jak banda na ringu. Można się od niej odbić, nabierając większej prędkości. Taki kosmiczny wrestling.

Oprócz etapów, w których likwidujemy przeciwników, pojawiają się jeszcze specjalne levele. W niektórych należy np. znaleźć artefakt. Zadanie jest trudne, bowiem czas ograniczony, a drogi do gadżetu bronią beładnie rozmieszczone bomby i miny. W innym miejscu, nad sektorem zawieszono potworne działo laserowe o olbrzymiej mocy. Jeżeli Katana albo dowolny inny obiekt dostanie się w pole jego rażenia, natychmiast wyparuje. W tej misji należy cały czas manewrować statkiem w taki sposób, aby laser niszczył bazy przeciwnika, a samemu przy tym nie zginąć.

Zadań podobnego typu jest całkiem sporo, jednak nie ratują one gry. Absolute Terror jest niestety grą przeraźliwie nudną i mimo że wizualnie prezentuje się poprawnie, to zupełnie brak jej grywalności. Gdzie jej choćby do starego Startdusta czy nawet polskiego Katharis. Jestem zwolennikiem kosmicznych rozwałek, ale w AB wyrznięcie obcych zwyczajnie nie ma sensu i nie przynosi żadnej satysfakcji. Trudno właściwie powiedzieć, dlaczego tak się dzieje. Być może dlatego, że zabawa jest po prostu mechanicznym usuwaniem obcych. "Story" w grze jest banalne i naiwne, jednostkom wroga brak charakteru, a cała gra rozłazi się jak dżdżownice po asfalcie. Jeżeli chcielibyście pogłębić nieco nudę w długi i deszczowy dzień, to Absolute Terror będzie jak znalazł. Proszę mnie tylko nie obarczać winą za samobójcze myśli. Ostrzegam!

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Symbiosis Software

Dystrybutor:

Nekotech Ltd.

Internet:

http://www.absoluteterror.com/

Wymagania:

P233 32 MB RAM, Windows 95

Akcelerator:

ze jak? :)

Plusy:

- jeśli chcesz wpaść w depresję AT doskonale się nada
- gra dla fanów mangi

Minusy:

- nuda, nuda, nuda...
- szybko się nudzi
- gra jest nudna
- przynudzenie

Ocena:
2

Długość gry: 05/2001



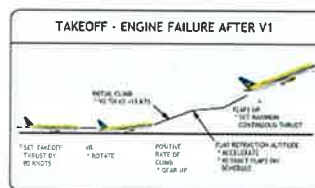
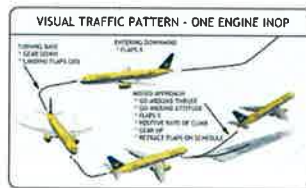
Pilotowanie współczesnych samolotów pasażerskich to niezwykle nuda i monotonna praca. Skomplikowane urządzenia elektroniczne redukują dziś rolę pilota właściwie do kontrolowania urządzeń w chwili startu i podczas lądowania. Reszta czasu to wielogodzinne przebywanie w kokpicie i ewentualne wyczekiwanie na coś, co prawie nigdy się nie zdarza... Za to kiedy już się wydarzy, pozostaje raptem kilka krytycznych sekund na reakcję. Tylko najlepiej wyszkoleni, najbardziej doświadczeni piloci potrafią w takiej sytuacji zapobiec tragedii. A trzeba pamiętać, że w przeciwieństwie do pilotów np. myśliwców, piloci cywilni walczą nie tylko o własne życie, lecz również o mnóstwo zlekionych duszyczek, które siedzą w rzędach za kabiną.

Łukasz Bonczol

767

Pilot In Command

Najnowszy dodatek Microsoftu do Flight Simulatoru pozwala graczowi, który siedzi w domowym zaciszu, poczuć namiastkę tego, co wyobraźalnie odczuwa zawieszony kilka tysięcy metrów nad ziemią i postawiony w sytuacji awaryjnej pilot. No, może trochę przesadziłem, bo tych emocji nie odda żadna gra. Niemniej jednak najnowsza produkcja Wilco Publishing wymaga od gracza podejmowania szybkich, zdecydowanych decyzji, z których każda może okazać się brzemenna w skutki. I nie chodzi tu bynajmniej o improwizację, ponieważ nie ma na nią czasu. Wszystkie reakcje muszą być wyuczone i instynktowne, a i tak nie zawsze udaje się zażegnać zagrożenie za pierwszym razem.



Zanim jednak przejdziemy do meritum, kilka informacji technicznych. Na płycie z dodatkiem znalazły się najnowsze, jak i nieco starsze patche do Flight Simulatoru w wersji podstawowej oraz "pro". Ponadto znajdziemy tu także szczegółową instrukcję zawierającą opisy rzeczywistych procedur (w szczególności awaryjnych), których opanowanie jest obowiązkiem załogi prawdziwego 767. Ale obkucie na blaszkę tej części tekstu to jedynie połowa sukcesu. Druga połowa to nigdy nie kończące się ćwiczenia, które pozwalają pilotom reagować odruchowo w sytuacji zagrożenia. Oprócz tego w wyczerpującej dokumentacji nie przeoczono omówienia ani jednej kontrolki czy przełącznika, dzięki czemu zasługuje ona na miano profesjonalnej z jednej strony, a nudnej jak flaki z olejem - z drugiej.

Pierwsze starcie wypadałoby stoczyć z urządzeniem zwanym Flight Management Computer. Bez opanowania jego obsługi nie mamy nawet co marzyć o udanych lotach. To znaczy latać możemy, bo do tego wystarczy umiejętność obsługi sterów i przepustnicy, ale nie gwarantuję, że dysponując takim przygotowaniem, dolecimy tam, gdzie byśmy chcieli i nie zderzymy się przy okazji z jakimś innym statkiem powietrznym. Widać, że twórcy włożyli wiele wysiłku w jak najlepsze odwzorowanie pracy elektronicznego serca maszyny, jakim jest centralny komputer pokładowy. Oczywiście, drobiazgowo skopiowano nie tylko FMC, ale cały kokpit Boeinga 767. Warto odnotować, że jego część widziana oczyma pilota została całkiem sensownie przedstawiona na monitorze. Jak pamiętamy, w podstawowym FS kokpit zajmował dolną i centralną część kokpitu, dzięki czemu celem obserwacji tego, co dzieje się z przodu maszyny, pozostawał jedynie wąski pas ekranu. Wprawdzie można go było nieco poszerzyć (ale tylko trochę), lecz odbywało się to kosztem ukrycia niezbędnych instrumentów pokładowych. No i ciągle miało się uczucie, jakby fotel pilota

był osadzony nieco za nisko, a nasz wzrost nie pozwalał dojrzeć czegośkolwiek zza kokpitu. W 767 urządzenia pokładowe znajdują się w dolnej i górnej części ekranu, którego centrum stanowi charakterystyczne dla samolotów pasażerskich okno. Dzięki temu wrażenie pilotowania samolotu jest pełniejsze. Po ujrzeniu w przedniej szybie coraz szybciej umykających środków pasa startowego kreską poczułem, że do pełni szczęścia brakuje już tylko dżojstika w kształcie wolanta.

Za sposób wykonania wnętrza maszyny ludziami z Wilco Publishing należał się gromkie brawo. Jednak czy równie dobrze samolot wygląda z zewnątrz? Chociaż dla prawdziwych wyjadaczy wygląd zewnętrzny w ogóle się nie liczy, bo przecież podczas pilotowania prawdziwego samolotu nie mamy możliwości opuszczenia kabiny, to jednak gry mają tę przewagę nad rzeczywistością, iż pozwalają robić to, co normalnie bywa niemożliwe. Ponieważ opisywany tu dodatek ogranicza się do wykorzystania tylko jednej maszyny (w przeciwieństwie do takiego Mad

Doga), postarano się o jak najlepsze odwzorowanie jej wyglądu. Nie miałbym nic przeciwko temu, ale model samolotu opracowano z taką dbałością o detale, że znacznie spowalnia to działanie programu. Samo wczytywanie widoku zewnętrznego trwa kilkakrotnie dłużej, niż w przypadku samolotów z wersji podstawowej. Oczywiście, nie obyło się bez frustrującego mielenia twardziela. Jest ono szczególnie dobiegające, gdy pod uwagę weźmie się fakt, że testowałem grę na komputerze wyposażonym w 128 MB RAM-u. No cóż, taki już urok Flight Simulatora. Na domiar złego, choć sedno gry stanowią rozmaite awarie, nie uświadczymy tu takich, wydawałoby się, podstawowych efektów graficznych, jak chociażby ognia i dymu, które wydobywają się z silnika ogarniętego pożarem. Podobne zaniedbanie nie powinno mieć tutaj miejsca, tym bardziej że gra oferuje takie (zupełnie niepotrzebne) efekty, jak np. kilka wersji barw firmowych Boeingów należących do różnych linii lotniczych.

767 to naprawdę cudowna maszyna, która potrafi wybaczyć wiele błędów pilota. To niewiarygodne, ale tym kołosem steruje się o wiele przyjemniej niż niejednym małym samolotem i gdyby nie krocie kontrolerek oraz przełączników, które tlą się przed oczyma, takie wrażenie mogłoby pozostać na stałe. Problem jednak w tym, że nawet tak niezawodna maszyna może od czasu do czasu odmówić posłuszeństwa. I



właśnie na takich przypadkach koncentruje się główna część gry. Przed graczem staje dziesięć najeżonych przykrymi niespodziankami poziomów. I tak, przyjdzie nam się zmierzyć z awarią zasilania (elektryki), hydrauliki, kłap, odhermetyzowaniem kabiny, awarią silnika podczas wznoszenia po starcie, lądowanie z jednym sprawnym silnikiem, eksplozja opony podczas startu, awaria instrumentów pokładowych, niesprawność układu paliwowego. Prawda, że to nie bułka z masłem? Ponadto co się dzieje, gdy coś takiego przytrafi się w nocy, we mgle, podczas burzy, w huraganie??? A to tylko niektóre z możliwych awarii, które wystąpić mogą, a dodatkowo w najrozmaitszych kombinacjach. Można sobie, na ten przykład, wyobrazić sytuację, w jakiej znalazł



Jeżeli jesteś maniakiem symulacji lotniczych i marzysz o karierze pilota cywilnego i lataniu na samolotach rejsowych, to właśnie trafieś na odpowiednią grę.

się pilot feralnego Concorde'a, który spadł na hotel pod Paryżem. Wierzcie mi, że po ewentualnym przeżyciu czegoś takiego zastanowicie się przed ponownym wykupieniem biletu lotniczego. Szkoda tylko, że pomysłodawcy gry nie wzięli pod uwagę częstego w dzisiejszych czasach incydentu związanego z sytuacją porwania samolotu przez terrorystów. To by dopiero były emocje!!! Kilkakrotna zmiana kursu zgodnie z widzimisię porywaczy, odhermetyzowanie kabiny po strzelaninie, lot na oparach paliwa, w końcu lądowanie na jakimś prowincjonalnym lotnisku, którego pas jest o jedną trzecią krótszy od wymaganego (wiem, że to scenariusz raczej z filmu, aniżeli prawdziwe porwanie, ale mimo wszystko byłaby to niezła jazda).

Po kilku dniach spędzonych przy 767 Pilot In Command już wiem, że ruch powietrzny to, parafrazując słowa Tuwima, "suma ogromnej liczby cudem unikniętych katastrof". Ze względu na stopień skomplikowania produkt ten adresowany jest raczej do tych najbardziej zatwardziały wielbicieli awiacji. Aż strach pomyśleć, że wojskowy pilot musi opanować wszystkie te elementy pilotażu oraz dodatkowo obsługę uzbrojenia, walkę manewrową itp. Jeżeli marzysz o karierze pilota cywilnego i lataniu na samolotach rejsowych, to właśnie trafieś na odpowiednią grę. Zapewniam, że nawet po wykonaniu spokojnego kilkugodzinnego lotu będziesz rozcierać zęsztywniały kark jak prawdziwy pilot. Niestety, w tym wypadku trzeba się będzie obejść bez stewardess chętnych do pomocy zestresowanemu kapitanowi... Ale to chyba dobra motywacja, by zamiast siedzieć przed monitorem, powkuwać trochę fizyki i spróbować szczęścia w Dęblinie!

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Wilco Publishing
Dystrybutor:
Ubi Soft
Internet:
www.wilcopub.com
Wymagania:
C-300, 64 MB, Win 9x, DirectX
Akcelerator:
nader wskazany

Plusy:

- bardzo realistyczna, jak na produkt związany z FS przystało
- symulacja spora liczbę awarii
- wyczerpująca instrukcja zawierająca opisy prawdziwych procedur
- sensownie rozmieszczony kokpit

Minusy:

- nie ma stewardess
- skomplikowany model samolotu pożera zbyt wiele mocy komputera. Niezbędne wciągające, tylko tak, jak latanie rejsowym samolotem
- jak długo można w kółko wysłuchiwać pisku kontrolerek ostrzegawczych?
- bądź co bądź, tylko jeden samolot do wycisku

Cossacks

European Wars

Mógłbym zacząć tę recenzję od tradycyjnego niemal marudzenia, że oto po raz kolejny trafia nam się nudny klon Age Of Empires, ale skoro za miesiąc święci słońce, to zaczęję optymistycznie. Tylko gdzie w Cossacks znaleźć coś, co można uznać za addytywne i nowatorskie? ...Już wiem, największą nowalijką Cossacks jest pochodzenie autorów, ale informacje, gdzie mieszkają programiści GSC Game World, pozostawiam na sam koniec recenzji. Dlaczego? Ponieważ chcę, aby czytaniu tej recenzji towarzyszyły wam jakieś emocje, przynajmniej nie wynudziły się tak jak ja.

Ulver_0132.Postfuturistika

Swego czasu, z tego, co pamiętam, gra ta była zapowiadana z dużym entuzjazmem jako rewolucyjny ertees historyczny i jak to przeważnie bywa, owe bunczuczne zapowiedzi producentów możemy dzisiaj włożyć pomiędzy bajki lub uznać za kiepski żart. Jedyne, co się zgadza, to wspomniane podłożo historyczne. Zmagania bowiem toczą się pomiędzy XVI a XVIII wiekiem, a za tło historyczne posłużyły takie konflikty, jak chociażby Wojna Trzydziestoletnia, Wojna Siedmioletnia czy też walka o niepodległość Ukrainy (patrz Ogniem i mieczem), zmagania Hiszpanów z Anglikami w rejonie Karaibów etc.

Całą rozgrywkę podzielono na trzy części: kampanię, pojedyncze misje oraz dowolny scenariusz. W menu kampanii znajdziemy tutorial oraz cztery zróżnicowane kampanie. Nie jest zatem tak źle, a w dodatku do gry załączono całkiem sympatyczną encyklopedię zawierającą różnej maści fakty histo-

rozgrywkę. Wydaje mi się, że jeśli ktoś ma ochotę na tego rodzaju zabawy, to powinien zagrać sobie w Sim City, a nie - bądź co bądź - historycznego erteesa, którego głównym zadaniem ma być szybka akcja.

Jednakże chcę zaznaczyć, że samo budowanie i rozwijanie technologiczne państwa nie jest wcale takie złe... nawet całkiem sympatyczne - tyle że mało innowacyjne. Wszystko już gdzieś i wcześniej było. Pewne drobne zastrzeżenia mam też do produkcji jednostek, bowiem jest ich... za dużo. Nie byłoby to oczywiście minusem, gdyby nie małe fakty, iż niewiele się one pomiędzy sobą różnią, przez co ograniczałem się do inwestowania w kilka podstawowych jednostek, a resztę sobie odpuszczałem. Zastanawia mnie, dlaczego autorzy skupili się na setkach jednostek, zamiast popracować trochę więcej nad ich inteligencją, bo walkę w

Jest to gra pełna sprzeczności. Ma kilka dobrych, lecz także sporo słabych momentów, co w sumie zaowocowało bardzo przeciętną mieszanką.

ryczne i dane o formacjach bojowych.

Niestety sama rozgrywka mocno rozczarowuje. Z początku zapowiada się ciekawie, bo intro jest zachęcające, menu sympatyczne, a tło historyczne sprawia, że do gry zasiada się z dużymi oczekiwaniami. I tym większe jest rozczarowanie, gdy z

upływem minut gracz zaczyna zdawać sobie sprawę z faktu, iż Cossacks nie ma praktycznie nic do zaferowania ponad to, co widzieliśmy już w Age Of Empires, a także innych erteesach. No dobra, przyznaję, że Cossacks bije Age Of Empires pod jednym względem - mianowicie drzewka rozwoju technologicznego. Nigdy w żadnym z erteesów nie spotkałem się z tak wielką ilością i różnorodnością technologii, jakie może gracz sobie zafundować. Mam tylko pewne wątpliwości: po co to wszystko? Trzysta technologicznych bajerów wcale nie pomaga podnieść niskiej grywalności Cossacks, a według mnie niepotrzebnie komplikuje



Cossacks można śmiało nazwać prawdziwą tragedią. Część jednostek zupełnie nie reaguje na wydawane rozkazy, inne bez ładu miotają się po polu walki, a pozostałe strzelają w odwrotnym kierunku, niż znajduje się wróg. Nie można przy tym pominąć, że jednostki przemieszczają się wręcz idiotycznie, a gdy wyznaczymy im jakiś odległy cel, notorycznie gubią się lub blokują przy przeszkodach terenowych. A już dobijający jest fakt, iż jednostki nie przenikają poprzez przeszkody terenowe.



Wyobraźcie sobie sytuację, gdy jednostka wychodzi za budynek lub drzewa i... tyle ją widzieliśmy. Poł biedy, jeśli akurat w tym momencie mamy nad nią kontrolę, znaczenie gorzej, gdy jej nie mamy, ponieważ nie idzie wówczas wydstać ukrytej jednostki spoza tego np. budynku! Zresztą najlepiej moją grę w Cossacks skomentował Smuggler: "Najpierw mówili, że jest całkiem fajne, a później zaczęłaś bluzać?". I tak właśnie było. Dopóki nie doszło do starcia zbrojnego, Cossacks było niegorszym, choć nic nie wnoszącym do gatunku erteesem. Natomiast akcje zbrojne są zwyczajnie KOSZMARNE!

Mieszane uczucia mam również, jeśli chodzi o oprawę wizualną tej gry. Z jednej strony bardzo ładnie spisali się graficy tworzący budowle, efekty specjalne (czytaj wybuchy, płomienie, dym) oraz teren wraz z drzewkami, strumieniami, górami etc. Zwłaszcza monumentalne bu-



do nie są wcale dużo brzydsze od znanych fanom gatunku z Age Of Empires II. Za to zdecydowanie gorzej wypadły same jednostki (chyba jakieś fatum nad nimi wisi: najpierw słabe AI, a teraz wygląd). No, może z wyjątkiem jednostek pływających, gdyż te akurat prezen-

się ogólnie ustosunkować do poziomu oprawy audiowizualnej. Z jednej strony, część grafiki oraz muzykę przygotowało fachowo, a z drugiej - zafundowano graczom średniej jakości dźwięk, a także słabe animacje postaci... Może więc użyję zwrotu "ujdzie w tło..."

Z dużej chmury mały deszcz, chciało by się rzec o Cossacks, bowiem jest to gra pełna sprzeczności. Ma kilka dobrych, lecz także sporo słabych momentów, co w sumie zaowocowało bardzo przeciętną grą. Dlatego też postanowiłem wypośredkować ocenę końcową - i wyszła piątka. Panowie programiści zaczynajcie się trochę bardziej starać, bo nużą mnie już te słabutki imitacje wielkiego



Age Of Empires. Alha... zapomniałem wspomnieć, że autorzy Cossacks pochodzą, a jakże by inaczej, z Ukrainy. Dodam też, że mimo moich marudzeń, w starciu Cossacks z jej polskim odpowiednikiem (a jest taka gra: Ogniem i Mieczem) - Kozacy zdruzgoczą naszych gorzej niż pod Korsuniem i Żółtymi Wodami po prostu. Hej, soko-ty...

Ocena:

5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

CDV

Dystrybutor:

CDV

Internet:

http://www.cossacks.com

Wymagania:

P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD, karta dźwiękowa

Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:

• niezgorza muza

• encyklopedia dołączona do gry

Minusy:

• słabutki AI komputera

• cienkie animacje i wygląd postaci

• jednostek nie widać za przeszkodami terenowymi

• nie wnoszą absolutnie nic nowego do gatunku RTS

• potłornie nudne

Ważniejsze jednostki

Kozacy - rodzaj średniozbrojnej jazdy autoramentu polskiego, która wytworzyła się w połowie XVI wieku z dawnych strzelców. Początkowo pewna liczba kozaków znajdowała się w chorągwiach kopijnych i husarskich, od 1598 zaczęły powstawać



jednolite chorągwie kozackie. W XVII w. w wojskach litewskich kozacy nazywani byli petyhorcami, w wojsku polskim kozakami lub czeremisami. Od drugiej połowy XVII wieku utrwalila się nazwa pancerni, która do 1676 stała się oficjalną nazwą kozaków. Ich uzbrojenie obronne w XVII w. składało się z kolczugi i misiuiki z kolczym czepcem lub szysaka, a broń zaczepną stanowiły rohatyna, szabla, luk i pistolety. W ciągu XVII wieku kozacy stali się najliczniejszym rodzajem kawalerii.

Smuggler! - ja zaś chcę przytoczyć autentyczną definicję Kozaków, pochodzącą z jakiegoś francuskiego leksykonu gdzieś z początków XIX wieku: "Kozacy - wojownicze plemię rosyjskie, rzucające się na wroga z okrzykiem «*** twoju mat!»" - co oznacza "Bóg jest z nami". I jak tu nie kochać Francuzów? :)

Huzarzy - lekka kawaleria węgierska, utworzona w 1435, rekrutowana na zasadzie jednego jeźdźcy z 20 samodzielnych gospodarstw. Nazwa używana w wielu armiach europejskich. Charakterystycznym umundurowaniem huzarów była krótka szmerowana kurtka, zwana dolmanem, zarzucona na plecy i lewe ramię.



Dragoni - formacja wojskowa, pierwotnie piechota przemieszczająca się konno i prowadząca walkę pieszo. Z czasem przekształcona w jazdę, wyszkoloną również do walki w szyku pieszym. Najslawniejszym polskim dragonem był Michał Wołodyjowski.



Tatarska jazda - w wojsku polskim w XVI-XVIII wieku oddziały jazdy lekkiej uzbrojone w szablę, lukę, dźwidz, czekany, później także w broń palną. Używane do rozpoznania, ubezpieczania i pościgu. Początkowo w chorągwiach jazdy tatarskiej służyli wyłącznie Tatarzy polscy. Od końca XVII wieku nazywana jazdą lekką.



Szaserzy - rodzaj lekkiej jazdy upowszechnionej w Europie, szczególnie we Francji, w okresie wojen napoleońskich. W Polsce licznie występowali w okresie Księstwa Warszawskiego (1807-1815) i Królestwa Polskiego (1815-1918). Charakterystyczną cechą ich umundurowania były zielone kurtki. W okresie międzywojennym istniało w Polsce 10 pułków tej formacji.

Husaria - ciężkozbrojna jazda polska w XVI-XVIII wieku. Początki temu rodzajowi wojsk dali werbowani do służby w wojsku polskim tzw. racowie, lekkozbrojna jazda węgierska, w związku z czym chorągwie husarii nazywano początkowo rackimi. Od czasów Stefana Batorego i Zygmunta III zmieniono rodzaj uzbrojenia husarzy, którzy zostali wyposażeni w kopie, szable, koncerze, nadziaki i pistolety. Dla ochrony jeźdźców używano szyszaków i półzbroi. Od przełomu XVI i XVII wieku dodatkowym wyposażeniem stały się skrzydła husarskie, mocowane do tylnych części siodła bądź na napęczniku zbroi. (Nie wiadomo jednak do dziś czy owe skrzydła były używane podczas walki, czy też były tylko czymś w rodzaju "umundurowania galowego"). Ze względu na wysoki koszt uzbrojenia i wyposażenia husarze rekrutowali się wyłącznie z możnej szlachty. Husarze pocztowi otrzymywali najwyższy w wojsku polskim żołd. Husaria używana była na polu walki do działań rozstrzygających. Szczególną przydatność wykazywała w bitwach na otwartym polu. Jednym z najświetniejszych zwycięstw husarii był Kircholm, gdzie w czasie szarży rozniosła w puch kilkakrotnie liczniejsze wojsko szwedzkie. Warto też wspomnieć o szarzy husarii pod Wiedniem. W 1776 chorągwie husarii weszły w skład kawalerii narodowej, uległy przebrzdzeniu i straciły swój dotychczasowy charakter.



• źródło: www.onet.pl



Witam państwa. Dzisiaj szef kuchni poleca brazylijskie danie o mało egzotycznej nazwie "Outlive". Choć bez wątpienia warto je skosztować, to jednak doradzałbym ostrożność, gdyż może się okazać trochę przeterminowane.

Łukasz Bonczol

Co do Outlive'a, to zawdzięczamy jego powstanie programistom z Ameryki Południowej i nie ma co do tego chyba żadnych wątpliwości. Skąd jednak przypuszczenia o "nieświeżości" gry? Wprawdzie do Brazylii daleko, ale przecież wszystkie gry przywożą nam do redakcji w chłodni, a przed wysłaniem są dodatkowo pasteryzowane... Otóż niepokój o aktualność produktu wywołała u mnie data rozpoczęcia prac nad Outlive'em - 1996 rok. Przypnie, że minął szmat czasu. Ba! To za mało powiedziane. W tym czasie jeszcze nie wskazywało, że będę recenzentem...

Outlive to kolejna gra z cyklu Rolno-Towarowych Strategii (w skrócie RTS). Zawsze się zastanawiałem, dlaczego akurat tak je nazwali, skoro cała akcja koncentruje się wokół budowania i spektakularnego niszczenia oddziałów wojskowych. Już po chwili gry można się zorientować, że mamy do czynienia z produktem pochodzącym z minionej epoki. W oczy rzuca się przede wszystkim grafika. Nie powiem, żeby była kiepska, tylko gdzieś ją już chyba widziałem. No i wcale nie mam wrażeń, które zwykle towarzyszy mi podczas rozpracowywania nowej gry... Zupełnie jakbym grał w nią od dawna! I wtedy właśnie uświadomiłem sobie, że przecież mam przed oczyma Starcrafta. Podobieństwo obu gier jest rażące. Osoba, która ma już w swojej kolekcji dzieło Blizzarda, może się nawet w pierwszej chwili zdenerwować, że zaptaciła drugi raz za ten sam program.

Najwięcej analogii związanych jest z grafiką. Niektóre elementy krajobrazu wyglądają tak, jakby je żywcem przeniesiono ze Starcrafta. Chwilami nawet się zastanawiałem, czy nie mamy do czynienia z bezczelnym plagiatem. Bo tego się nie da przeczyć. Nie inaczej ma się sprawa z jednostkami. Chociaż autorzy wykazali się o wiele większą dozą inwencji, to mimo wszystko ogólny wygląd wszelkich pojazdów jednoznacznie kojarzy się z Marinesami ze Starcrafta (bo tutaj pięknych kolorowych budynków - jak u Zergów i Protosów nie uświadczymy). W czasach gdy do świata gier strategicznych coraz śmielej wkracza trzeci wymiar, przestarzały i oparty na sprite'ach engine nie może wzbudzać zachwytów. Dzieje się tak pomimo zastosowania wszelkich możliwych bajerków wizualnych - co, że sprite'ów już więcej wycisnąć się nie da, a jednak należy im oddać sprawiedliwość, bowiem program działa rzekomo nawet na słabym sprzęcie. A gdy komputer będzie się dławił, wystarczy zmienić rozdzielczość, by pozbyć się zaciachów. Panel sterujący i rozmieszczenie ikon nie pozostawia wątpliwości, skąd autorzy czerpali wzorce. Jeżeli kiedykolwiek graliśmy w Starcrafta, to opanowanie obsługi Outlive'a nie zajmie nam nawet chwili - macie to przecież we krwi.

O ile grafika trzyma jak, taki poziom, o tyle efekty audio wypadają na jej tle blade. Denerwują przede wszystkim kwestie mowione. Nasze jednostki wyrażają się jak ostatnie ofiary, a niedoskonałe wyszkoleni żołnierze gotowi są w każdej chwili na śmierć. Kilka takich komentarzy może osłodzić ducha bojowego nawet u najbardziej tolerancyjnego dowódcy. Aż dziw, że ci nieudacznicy mogą cokolwiek wskórać, a co dopiero wygrać kampanię.



Na początku widziałem jedynie podobieństwo do Starcrafta. Z czasem zacząłem jednak dostrzegać i doceniać zalety tej gry.

Jednak z drugiej strony przewaga liczebną można niekiedy dokonać cudów... Niestety, byle jaka muzyka potrafi zepsuć nawet tak rzadkie chwile triumfu. Rzeźnicy i brzdąkający w tle motyw ożywia wspomnienie starego dobrego MIDI, oczywiście zanim go w ogóle nie wyłączymy lub przynajmniej mocno nie wyciszymy.

I cóż z tego - powiecie - przecież oprawa to jeszcze nie wszystko. Ileż to razy ciekawa fabuła i przemysłowy świat nie decydowały o sukcesie przeciętnej pod innymi względami gry? Sprawdzmy więc, co Outlive ma do zaprezentowania na tym polu. Jak informuje intro, w XXI wieku złoża surowców na ziemi mają się powoli ku wyczerpaniu bla, bla, bla... To już przerabialiśmy w tuzinie innych gier. Nowością jest fakt, że zamiast wyrzynać się do upadłego o nędzne resztki (Earth 2140 i kontynuacja), Ziemia postanowiła skonsolidować wysiłki, aby razem zabrać się do eksploatacji planet układu słonecznego. Po przeprowadzeniu szczegó-

lowych badań najbogatszym w bogate kopaliny okazał się Saturn, wraz z księżycami. Jak na złość wyjątkowo niesprzyjające warunki praktycznie uniemożliwiły prowadzenie tam prac przez ludzi. Ale przecież surowce jakoś wydobywać trzeba. Zatem dwa niezależne zespoły badawcze zajęły się opracowaniem skutecznego rozwiązania tego problemu. Pierwszy skupił się nad przystosowaniem specjalnie wyhodowanych mutantów do życia w nowych warunkach, drugi postawił na roboty i maszyny. I tak, wkrótce układ słoneczny zapelniał się tonami złomu oraz kreaturami a la Frankenstein. Nie zabrakło, ma się rozumieć, kupy piratów, terrorystów, przemytników i obcych... Dla graczy to chleb powszedni. W trakcie gry spotkamy się z całym tym ustrójstwem i inwentarzem, który - normalną kolejną rzeczą - zaczął się z czasem między sobą naparzać. Aż dziw, że napisaniem tej banalnej historyjki trudniły się aż trzy wymienione w liście płac osoby. Jak znam życie, byli to

zapewne dyrektor do spraw fabularnych, kierownik działu fabularnego oraz jakiś biedny ksiński, który sam wyklepał całość w czasie nadgodzin.

Tak czy owak całej trójce nie udało się, wg mnie, stworzyć wciągającej opowieści i sugestywnego świata. Nie uświadczymy tutaj tego "czegoś", co przenosiłoby nas do odległej galaktyki i pozwalało w czasie gry zapomnieć o całym bożym świecie. Nawet gdyby się uprzeć, to i tak trudno się identyfikować z którąś ze stron konfliktu i wzbudzić w sobie wobec niej osobiste zaangażowanie, aby walka stała się czymś więcej niż tylko eliminowaniem kolejnych zastępów wrogów. Znam taką sytuację z autopsji, bo od czasu wydania Starcrafta mój sąsiad przestał być człowiekiem - teraz jest Protossem. Tylko mu nie mówcie, że go wysypałem, bo już prawie ukończył budowę na swojej działce Templar Archives (we wszystkich hurtowniach województwa zabrakło żółtej cegły!) i jak się dowie... Outlive nie ma szans doczekać się takich fanów.

Na początku dostrzegałem jedynie podobieństwo do Starcrafta. Z czasem zacząłem jednak doceniać zalety produktu firmy Continuum Entertainment. Bardzo dobrym pomysłem jest aktywna pauza, podczas której możemy wydawać rozkazy. O wartości tego udogodnienia przekonają się zwłaszcza osoby lubiące jednocześnie i skoordynowane uderzenia kilkom-

na grupami jednostek. Także podczas obrony aktywna pauza pozwala na złapanie oddechu i pozbieranie sił w zamieszaniu. Nie uświadczycie tu wkurzającego w serii "craftów" motywu pozwalającego na zaznaczenie tylko określonej liczby jednostek naraz. Nie będąc skrepowani tradycją serii, autorzy zaserwowali nam zaznaczanie jednostek jak w C&C (tzn. nieograniczoną ilość). Jest to, moim zdaniem, o niebo lepsze rozwiązanie. Szkoda tylko, że kolejka jednostek czekających na budowę została brutalnie ograniczona do sześciu, co zmusza do nieustannego doglądania produkcji. Za to bardzo spodobała mi się konieczność utrzymywania wszystkich jednostek. W typowym RTS-ie płacimy za jednostkę tylko raz - podczas produkcji. Tutaj jednak trzeba cały czas fożyć drobne sumy na jej utrzymanie. Tak więc może się okazać, że, kiedy wystawimy ogromną armię, to stan naszego konta będzie się stale pomniejszał, mimo iż kopalnie pracują pełną parą. Na szczęście gracz ma możliwość decydowania, jakie wydatki z budżetu przeznaczyć na ten cel. Dobrze finansowane oddziały reprezentują najwyższą wartość bojową, a nawet same się mogą naprawiać. Ponadto gdy na eksploatację sprzętu przeznaczymy zbyt małe kwoty, będzie on stał w polu, rdzewiejąc i porastając mchem.

Dobrym pomysłem jest też wprowadzenie do gry dyplomacji. W Starcraftie byłaby ona czymś niedorzecznym podobnie jak np. sojusz Protosów z Zergami. Natomiast w naszym przypadku jest jak najbardziej na miejscu. Opcje dotyczące zawierania bądź zrywania sojuszy wzbogaciło o możliwość przesyłania innym graczom pieniędzy. Taki zastrzyk finansowy znacząco zwiększa szanse zawarcia pokoju, ale może też uratować brniącego się w oblężeniu szprymierzeńca. Ta innowacja z pewnością urozmaici również rozgrywkę wieloosobową. Teraz gracze wyposażeni w bazy daleko poza linią frontu mogą się skupić na wydobywaniu surowców tak, aby część gotówki przesyłać pechowcom, którzy wyładowali na środku planzsy i przyjmują na siebie cały ciężar wrogiego natarcia.

Znakomitym uzupełnieniem dyplomacji są działania wywiadowcze, które stają się dostępne po wybudowaniu Intelligence Centra. Od tej pory można przedwytywać technologie wroga, stale monitorować ruchy wojsk w danym obszarze (który normalnie zasnuwa "mgła wojny") albo nawet sabotować produkcję w jednym z budynków przeciwnika. Innym interesującym miejscem jest giełda ("market"), na której można nabywać losowo dostępne jednostki. Są one wprawdzie nieco droższe, ale często jest to jedyna możliwość zakupu broni, do wyprodukowania której jesteśmy zbyt zacofani technologicznie. Ponadto nie sposób zbagatelizować faktu, że zakupiona jednostka otrzymujemy od razu i bez mozolnego oczekiwania na

zakończenie produkcji. Zdarza się, że w dramatycznych sytuacjach zakup na giełdzie jest jednym sposobem na szybkie, choć niewielkie wzmocnienie sił (ale gdy waży się szala zwycięstwa...).

Kolejną interesującą sprawą jest możliwość zdefiniowania odległości, w promieniu której jednostka będzie reagować na pojawienie się przeciwnika czy też udzieli pomocy innym walczącym oddziałom. Trochę mniej przydatne wydają się opcje związane z odwrotem, bo w ogniu walki i tak nie ma co zbierać. Poza tym w RTS-ach żywot produkowanych jak z pepeszy jednostek jest raczej krótki i zazwyczaj nie warto tracić czasu na ratowanie jednego czołgu, gdy w bazie tworzy się bądź czeka następny tuzin. Ratowanie weteranów nie ma sensu także dlatego, że nie zdobywają tutaj doświadczenia.

Na spragnionych wrażeń dowódców czekają trzy kampanie. Wedle utartych wzorców natkniemy się na przemian na misje, w których ograniczoną liczbą jednostek należy wykonać konkretne zadania



nie oraz klasyczne "zbuduj bazę i wyrznij w pień wszystko, co się rusza i nie tylko". Niebanalnie przedstawia się kwestia dotycząca stron rozgrywki. Można opowiedzieć się po dwóch stronach konfliktu (ludzie i maszyny), ale także rozegrać kampanie kombinowaną. Dowodzi się w niej jednostkami obu frakcji, co stwarza okazję do zastosowania zupełnie nowych taktyk. Zapewne dumacie, grając w Red Alerta, jakie zrobilibyście przeciwnikowi łanie, dysponując radzieckim lotnictwem i flotą aliantów? Tutaj nie stoi na przeszkodzie, aby wykorzystać atuty obu stron rozgrywki.

Całość okraszono edytorem, który bardzo przypomina ten z... Sami już wiecie. Tak, ten ze Starcrafta. Ale edytor w Outlive'ie jest chyba trochę uboższy.

Z narzekania w tym tekście wynikałoby, że opisywana gra nie jest warta funta kłaków. Tak jednak nie jest. To prawda, że grafika trochę niedzisiejsza, ale całość przypomina starszaka Starcrafta, ponadto nie jest osadzona w realiach historycznych, a autorom nie udało się wykreować wciągającego

świata. Najbardziej chyba brakowało mi wszechobecnej w Starcraftie atmosfery grozy. Mimo to gra się całkiem przyjemnie jak w przypadku każdego przyzwoitego RTS-a. Nie trzeba zbytnio wysilać szarych komórek (wygrywa się przez zalanie wroga morzem jednostek) ani też ćwiczyć zdolności manualnych (my tylko wyznaczamy cele, jednostki same jeżdżą, celują itp.). Z obsługą poradzi sobie chyba każdy. Jednocześnie zabawa pozbiera miniostwo czasu spędzonego głównie na tych samych schematycznych czynnościach - "jeszcze tylko postawię fabrykę, wyprodukuję jeszcze dwa ciężkie czołgi... No, jak ufortyfikuje ten przesmyk i już naprawdę kończę... A niech to, akurat zgromadziłem w tym miejscu, żeby zrobić mi wyjazd! Muszę zacząć od nowa. Przecież ustaliłem, że zanim odejdę do komputera ufortyfikuję jeszcze ten przesmyk!!!". Naprawdę można się zapomnieć.

To jak, zamawia Pan? Przypnij, że danie nie jest świeże i raczej dla niewybrednego podniebienia. Zapewniam jednak Szanownego Pana, że obędzie się bez Alka Zeltzera...

Ocena:

6+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Continuum Entertainment / Take 2
Dystrybutor:
Play It! tel. (018) 4440560
Internet:
www.outlive.com
Wymagania:
P 166 Mhz, 32 Mb Ram, Cd Rom, 4x, SVGA 2 Mb, Win 95, DirectX 7.0
Akcelerator:
nie zarumy!

Plusy:
• Klasyczny stu procentowy RTS; gra się dobrze jak w klasyczny i stu procentowy RTS
• Parę nowych, niegłupich rozwiązań
• Dyplomacja (uproszczona, ale jest)

Minusy:
• Niewciągający świat
• Wiele raczych podobieństw do Starcrafta, tylko że Starcraft był chyba grywalniejszy...
• Kolejny klasyczny stu procentowy RTS, zatem gra się dobrze, ale to tylko kolejny klasyczny...

Demonstracja na CD 05/2001

MAJESTY

The Northern Expansion

Niecały rok temu na półki sklepowe trafiła z pozoru niczym specjalnym niewyróżniająca się gra Majesty. Jednak właśnie ona sprawiła, że jak za młodościowych lat straciłem zupełnie poczucie czasu i siedziałem dniami i nocami przed monitorem, tupiąc sobie w Majesty i walcząc o wolność Ardanii. Już wówczas programiści Cyberlore'a zapowiadali wydanie dodatkowych misji, które uprzyjemniłyby życie fanom Majesty. Minęło kilka potwornie długich miesięcy i wreszcie ów dodatek trafił mi do rąk.

Ulver_0132.Postfuturistika

Moja euforia z początkowych wrażeń została dość szybko i skutecznie przytłumiona, ponieważ... The Northern Expansion wymaga zainstalowania Majesty. A niestety płytke z owym cudem trzymam w domu, więc musiałem swą przygodę z The Northern Expansion odłożyć w czasie o jeden dzień. Z tym większym zapałem nazajutrz przystąpiłem do instalacji. Po chwili dotarłem do znajomo wyglądającego menu i morda mi się rozśmiała. Na mapie Królestwa Ardanii obok misji, które rozgrywaliśmy w Majesty, pojawiło się dwanaście nowiutkich questów. Oczywiście utrzymało nadal ten sam kapitalny sposób ich rozgrywania, czyli podzielono je na cztery poziomy trudności. Przy czym od gracza zależy, w który z questów chce zagrać w danym momencie. Jeśli chce, może zacząć od tych z poziomu dla zaawansowanych lub też dla początkujących. Nie zapomniano o ukrytych misjach, do których gracz otrzymuje dostęp dopiero po zaliczeniu kilku wymaganych questów. Oprócz tego ze strony Cyberlore'a można ściągnąć za darmo dodatkowe misje. Wszystkie questy prezentują ten sam wysoki poziom jak te znane nam z Majesty, czyli są bardzo zróżnicowane i odznaczają się wysoką grywalnością. Za to właśnie między innymi kocham Majesty - za nieprzewidywalność i oryginalność. Nie ma siły, aby znaleźć choć dwa podobne do siebie questy, a do tego nie ma mowy o tym, aby były nudne. Ponownie wiele zależy od refleksu oraz pomysłowości gracza. Tak czy inaczej pod względem rozgrywki niewiele się zmieniło, nadal gra się fantastycznie i... chyba nieco trudniej. Potworów jest całe mnóstwo, co chwila herosi natykają się na nowe siedliska zła, a w dodatku programiści nie żalowali sobie i w The Northern Expansion pojawiło się całkiem sporo bossów. Jakby tego było mało, tym razem to potwory w przeciwieństwie do Majesty atakują z zadłością budynki. Skutek jest łatwy do przewidzenia - twoje królestwo błyskawicznie obraca się w ruinę.

Jako że mamy do czynienia z dodatkiem, zatem oczywiste jest pojawienie się obok nowych questów innych nowalijek w postaci nieznanych wrogów, budynków czy czarów. Przede wszystkim największy wpływ na oblicze The Northern Expansion ma sześć nowych budynków. Każdy z nich oferuje nowe możliwości, zwiększając i tak wysoką grywalność. Jako przykład może posłużyć Magic Bazaar, na którym twoi bohaterowie mogą nabyć nowe eliksiry. Część z bohaterów została również obdarzona nowymi umiejętnościami. Adeptci posiadają umiejętność podwójnego ataku oraz potrafią się teleportować na duże odległości. Solarie rzucają zaklęcie Fire Hammer niszczące z wielką siłą wszelkie budynki, a Paladyni dysponują skutecznie działającym na umarlaki



zaklęciem Harm Undead. Spory wpływ na atrakcyjność The Northern Expansion mają nowe potwory, których jest naprawdę sporo i nie sposób w tej krótkiej recenzji ich wszystkich wymienić. Jedno jest pewne, są one silniejsze niż te znane graczom z Majesty. Zwłaszcza uciążliwe są nowe mutacje Szczuro- ludzi i Smoków. Taki Rataput z pre-



Jak to przeważnie w dodatkach bywa, nie nastąpiły praktycznie żadne zmiany w grafice oraz dźwięku. Jedyną nowalijką są postacie nowych potworów oraz budynki. Reszta pozostała bez zmian i może to i lepiej. Wszak grafika z muzyką oraz odgłosy w Majesty nie budziły moich zastrzeżeń. Natomiast w chwili obecnej nie potrafię powiedzieć, czy tak naprawdę The Northern Expansion ukaże się w naszych sklepach. Dystrybutor - firma CD Projekt - cały czas spekuluje nad lokalizacją tego dodatku. Osobiście bardzo bym chciał, aby się tak stało, gdyż dodatek jest bardzo dobry. Być może przemawia przede mną ślepa miłość do tego tytułu, lecz zapewniam was, iż The Northern Expansion nie jest tylko i wyłącznie przygotowanym na szybko zestawem kilku questów. Prezentuje naprawdę bardzo przyzwoity poziom i gorąco zachęcam do zapoznania się z nim. □

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Hasbro Interactive

Dystrybutor:

CD Projekt tel. (022) 519 69 00

Internet:

http://www.majestyquest.com

Wymagania:

P 166, 32 RAM, WIN 95/98, 4xCD,

karta dźwiękowa

Akcelerator:

niewymagany

Plusy:

- nowe questy, potwory, czary, budowle etc.
- nadal świetny KLIMAT i GRYWALNOŚĆ

Minusy:

- wymaga pełnej wersji Majesty



Nowe potwory

Batman Shaman - znany z Majesty Szczuroczłowiek tym razem został obdarzony magicznymi zdolnościami, dzięki czemu potrafi rzucać regenerujące czary na swych współbraci.

Batman Champion - silniejszy i uzbrojony w większy topór Szczuroczłowiek.

Rataput - skrzyżowanie Szczuroczłowieka i katalpuli. Świetnie sprawdza się w walce z budynkami.

Shadowbeast - umarłe, olbrzymie wilki.

Gorgon - te atakujące z dystansu potwory potrafią przyzywać Moduły oraz używają czaru Paralytic Gaze zamieniającego twoich herosów w kamień.

Ice Dragon - podobny do normalnego smoka, lecz bardziej odporny.

Yeti - nieco przypominają kamienne Golemy, z tą różnicą, że zadają mocniejsze ciosy.

UDERZ W NUDE

STATUS

SCORE 100

FUEL 99

TEMP 56

12 : 03 : 05 : 21

WEJŚĆ W NAJLEPSZE
GRY KOMPUTEROWE,
ZOBACZ CO SIĘ DZIEJE
W CYBERPRZESTRZENI,
POCZUJ PAŁER
NAJNOWSZYCH
G I E R,
WŁĄCZ GAME ONE,
JEDYNY KANAŁ
TELEWIZYJNY O GRACH
KOMPUTEROWYCH!

GAME ONE DOSTĘPNY JEST W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH ORAZ NA PLATFORMIE **CYFRA+**

ZAMÓW: (0 22) 54 53 999

GAME ONE

EMPEROR

BATTLE FOR DUNE

W chwili gdy ustyszałem, jakim tytułem przyjdzie mi się zająć, gęsia skórka zagościła na moich plecach. Z początku nie byłem do końca świadom, z jakiego powodu wystąpiły u mnie takie objawy. Wziąłem pod uwagę dwie możliwości. Po pierwsze, ogarnął mnie strach i obrzydzenie spowodowane faktem, iż Westwood Studios po zeszłorocznej porażce, którą niewątpliwie była Dune 2000, ponownie chce skalać ten wielce uznany tytuł komputerowy, filmowy, a przede wszystkim książkowy.

LEGIONISTA

Po drugie, zastanawiałem się, czy to nie jest przypadkiem oznaka ekscytacji, czy też niezdrowego podniecenia wywołanego brzmieniem słowa Dune. Teoretyzowanie na ten temat mogłoby być przeciągane w nieskończoność, ale to niewątpliwie spowodowałoby, że nie przeczytaliście następnej linijki tekstu. Więc kończę już analizę, którą oparłem na spekulacjach i przechodzę do eksperymentalnej metody badawczej, a ta może powie mi, jak i wam o wiele więcej.

Dune - Arakis, cóż, te słowa wywołują wiele skojarzeń. Wydawałoby się, że temat został już wyczerpany, przynajmniej dla szerokiego kręgu odbiorców. Pozostali tylko nieliczni (zastrzegam, że to bardzo względne pojęcie), którzy zdołali przebrnąć przez całą mistyczną historię opowiedzianą przez Franka Herberta w zajmujących kilka tysięcy



cy stron powieściach cyklu Dune. Osobnicy, którzy obowiązkowo raz w tygodniu oglądają film Davida Lyncha o tym samym tytule czy też co najmniej raz w roku sięgają na zakurzoną półkę, aby po raz nity zainstalować nieśmiertelną Dune 2.

Czy poza tak oddanymi sprawie "dunoentuzjastami" znajdują się osoby, które po porażce Dune'y 2000 sięgną po nową produkcję Westwood Studios? Jak pamiętamy, Dune 2000 poprzedzona wielomiesięczną kampanią reklamową, rozbudziła apetyty do tego stopnia, że co niektórych po jej ukazaniu się dopadła ciężka choroba wrzodowa.

Westwood został poddany pod naprawdę ostrą krytykę i nikt nie spodziewał się, że podejmie ryzyko ponownego sięgnięcia do prozy Franka Herberta? Co więcej, ponownie wykorzystał temat na gruncie strategii czasu rzeczywistego.

Ścieżka prasa już od dłuższego czasu wypełniona jest całą masą spekulacji i pomówień na ten temat. Westwood zaś uparcie twierdził, że to swego rodzaju zadośćuczynienie za niespełnione marzenia graczy związane z Dune'ą 2000. Emperor: Battle of Dune to produkcja, która ma na nowo rozbudzić w naszych umysłach fascynację pustynną planetą Arrakis i spowodować co najmniej kilku miesięczne "spustynnienie" ekranów naszych monitorów. Czy rzeczywistość dorówna tym obietnicom? Przekonajmy się, kosztując po raz kolejny bezcennej i mistycznej przypraw, jaką jest Melanz.

Imperator Padishahy Fryderyk IV nie żyje. Nie był to facet, który zasługiwał zbyt na miłano Imperatora. Snując intrygi związane z panowaniem nad Arrakis, skłócił Atrydów i Harkonnenów, jednak nie dopiął swego i nie utrzymał się zbyt długo na tronie. Pustynna planeta znowu stała się odtogiem. Taki skarb jak melanz - przyprawa, dzięki której ludzkość może sięgać po gwiazdy, jak i zająć w głąb siebie - po prostu nie pozostaje niczyja. W tym miejscu rozpo-

Gra zrobiła na mnie naprawdę wielkie wrażenie i mimo kilku małych buraczków uważam, że może być uznana za jeden z lepszych RTS-ów ostatnich lat, a wiele rozwiązań w niej zastosowanych wyznaczy kierunek rozwoju tego gatunku.



czyną się pierwszy i prawdziwy sequel Dune'y, Emperor: Battle of Dune. W tym też miejscu zakończyła się przygoda z Dune'ą 2.

Pamiętacie jeszcze słowa: "ten, kto rządził przyprawą, rządził wszechświatem", wydaje się, że nie stracili nic ze swojej aktualności. Władza pociąga najbardziej tych, którzy ją sprawują, lub tych, którzy kiedykolwiek sprawowali ją. A że w wyścigu po władzę liczą się tylko najsilniejsi, ponownie zetknęliśmy się z trzema największymi potęgami wszechświata. Dla większości graczy przedstawienie trzech głównych domów będących stronami konfliktu może wydać się niepotrzebne, ale proszę o wybaczenie mi tego ze względu na tych, którzy po raz pierwszy spojrzeli na pustynną planetę. Z drugiej strony układ polityczny, wydawałoby się dobrze znany we wszechświecie, zmienił się znacznie, więc tym, którzy doskonale orientują się w sytuacji, przyda się odrobina aktualności.

Rozpocznijmy od Atrydów: to dom, który swoje korzenie wywodzi z pięknej i w większości pokrytej oceanem planety Caladan. To tradycyjnie najszlachetniejszy z rodów, który jako jedyny twarzą obstaruje przy przestrzeganiu zasad życia



zgodnego z honorem i sprawiedliwością. Ich społeczeństwo stoi wysoko w hierarchii prowadzącej do raju: jego członkowie są bardzo zdyscyplinowani i żyją w dobrobycie, poza tym są lojalni i oddani władzy, co powoduje, że ich żołnierze są najgroźniejszymi wojownikami we wszechświecie. Walczą z oddaniem i do samego

końca, zawsze pozostają lojalni wobec swoich sojuszników.

Harkonnenowie to zupełne przeciwieństwo domu Atrydów. Zbudowali swoje imperium w oparciu o strach i terror. Ich siłą jest olbrzymie zaplecze przemysłowe, które bezustannie pracuje na potrzeby wojenne. Żołnierze Harkonnenów mają zawsze tylko trzy wyjścia: zginąć na polu walki, skazać się na śmierć w wyniku odniesionej porażki lub wygrać. Wybór wydaje się łatwy, zatem nie ma mowy, aby tanio sprzedali swoją skórę. Rządzi nimi Baron Rakan - maniakialnie usposobiony człowiek, który pała (jak i reszta pozostałych



Harkonnenowie) straszliwą nienawiścią do Atrydów. Kolebką Harkonnenów jest zdeprawowana i jałowa planeta Giedi Prime.

Trzecia - i jak do tej pory najmniej doceniana strona konfliktu - to Ordosi. Westwood już w zapowiedziach wspominał dużo na ich temat, budując wokół nich atmosferę tajemniczości.

Ordosi - zepsuta arystokracja, otrząsnąwszy się z szoku wywołanego porażką na Arrakis, zdołali się skonsolidować, chociaż w dalszym ciągu nie ma mowy o jednolitym państwie, a o wszystkim decydują pieniądze. Wzmoc-

nieni sojuszami z rodem Ix i Tleilax pokazują w Emperor, na co ich stać. Ich technologia wojenna niesamowicie zyskała w odniesieniu do ostatniego starcia i dzięki nielegalnym ulepszeniom bije na głowę pozostałe rody. Niestety, lojalności nie da się kupić za pieniądze.

Uczestnicy starcia wydają się być znajomi, nie wyczerpują jednak możliwości wyboru.

Obok nich pojawiają się jeszcze inne mające niesamowity wpływ na fabułę, jak i walkę strony. Chodzi o pięć dodatkowych klanów, które w zależności od tego, jakie robisz postępy na polu walki, jak i w jakim stopniu jesteś dobrym dyplomatą (tak dyplomatą) mogą stanąć po twojej stronie, w obronie twojej sprawy.

W Dune'ie 2, jak i 2000, w niewielkim stopniu można zauważyć udział oddziałów Fremenów i rodu Ix po stronie Atrydów. Udział ten był jednak mało znaczący i raczej symboliczny niż taktyczny.

W Emperor: Battle of Dune zawieranie sojuszy nabiera podstawowego znaczenia, w tym sensie, że jest kluczem do odniesienia zwycięstwa. Sojusz przydaje się zarówno przed, jak i w trakcie prowadzenia walk, gdyż z jednej strony działa na psychologicznie przeciwnika, a z drugiej potencjalni sojusznicy dziwnym trafem są w posiadaniu najbardziej



potrzebnych technologii we wszechświecie, co daje przewagę w nieuniknionym przecięciu stacji.

Pierwszy z tych pomniejszych rodów to wspomniany wyżej Ix. Technokratyczne i skierowane na rozwój technologiczny społeczeństwo, które niestety patrzy z góry na społeczności stojące niżej na drabinie ewolucji. Nie ma szans, aby zawrzeć z nimi traktat, będąc równocześnie w sojuszu z Fremenami, których skądinąd uważają za dzikusów.

Kolejny ród to fanatyczni Teilauxowie, zwący siebie świętymi. Ich wierzenia i nauka doprowadziły do odkrycia technologii, która pozwala na zmartwychwstanie. Może nie w dosłownym tego słowa znaczeniu, ale umożliwiającej jednak doskonałe sklonowanie wybranej osoby, w tym stworzenie wspaniałej armii klonów-zom-

stwood tak wiernie trzyma się "faktów". Sojusze, strony konfliktów, kulisy rywalizacji o dominację nad Arrakis nie są tylko pustymi ikonami na głównym ekranie menu gry. Rozbudowane sekwencje filmu (poczynając od wspomnianego 10-minutowego intro) tworzą wspaniałą fabułę, która mimo że jest strategią czasu rzeczywistego, to nie ogranicza się do schematycznego przechodzenia kolejnych misji podczas kolejnych kampanii.

W trakcie gry żadna ze stron nie trzyma się sztywno i wedle przyjętego z innych produkcji Westwood Studios scenariusza. Większość twoich posunięć ma wpływ na przebieg gry, a do zwycięstwa nie prowadzi bynajmniej jedna droga. To ty decydujesz, w którym miejscu zaatakujesz, czy w ogóle warto, a nawet czy nie lepiej wycofać się z określonego terytorium. Zawsze w takiej sytuacji możesz spojrzeć na mapę strategiczną danej planety (tak, danej planety, bo planet jest więcej, ale o tym niżej), by zorientować się w sytuacji. Posunięcia na skalę strategiczną, w tym również dyplomacja, decydują o tym, jaki będzie przebieg i warunki rzeczywistej walki, w której liczą się twoje umiejętności taktyczne.

Oczywiście każde małe zwycięstwo zbliża cię do celu, ale pamiętaj, aby dobrze mierzyć siły na zamiary i od początku planować sobie giętą strategię i nie pozwolić przeciwnikowi zapędzić się w kozi róg. Takie połączenie strategii z taktyką wpływa niesamowicie na grywalność, pozwala na samodzielne kształtowanie przebiegu rozgrywki i wydaje się być rewolucyjnym rozwiązaniem, jeżeli chodzi o gry z rodziny RTS.

Teraz twórcy umożliwili nam walkę na innych planetach poza Dune'ą.

Tak, droga do zwycięstwa nie koniecz- nie prowadzi przez pustyn- ne polaie zorane przez czerwie. Toczmy również



Nie można zapominać o The Guild -

największej potęgę transportowej uniwersum. Używają ludzi zmutowanych dzięki melanzowi - Navigatorów, dzięki czemu zmonopolizowali podróże międzygwiazdne. Chętnie się sprzymierzają z którymś z wielkich rodów, aby w odpowiedniej chwili zająć Arrakis, mającą być się ich nową ostoją i zapleczem, z którego podbijają resztę zamieszkałych miejsc kosmosu.

Pozostają jeszcze Fremenii którzy są rdzennymi mieszkańcami Arrakis - chętni do współpracy tylko z Atrydami. I Sardaukarzy - najlepiej wyszkolone oddziały wszechświata. Urodzeni i wyszkoleni tylko w celu walczenia, są gwardzistami imperatora. Po jego śmierci ich przywódca nie wiedząc, po której stronie mają się opowiedzieć. Pozycja bezstronnych też nie wchodzi w rachubę, a to przez narastające się intrygi Ordosów i Harkonnenów. (Naprawdę warto mieć ich w swojej drużynie.)

Znacie już obsadę, która w porównaniu z poprzednimi produkcjami odwołującymi się do prozy Herberta wygląda naprawdę imponująco. Bardzo zaskoczyło mnie to, iż We-



przeobrażeniom na rzecz wojsk pieszych, pojawiły się prawdziwe mechy, których atrybutem w dalszym ciągu pozostaje lotnictwo.

Harkonnenowie opierają siłę ataku na taktyce ciężkiej broni i dużej sile ognia, przy czym stworzyli pojazdy, które niszczą nie tylko wroga, ale potrzebne mu zasoby przyprawy.

U Ordosów zaszły największe zmiany w technologii wojennej. Teraz posługują się wojskiem sklonowanym, stosują broń chemiczną, używają poduszek magnetycznych i broni energetycznej. Więcej na ten temat nic nie powiem, nie chcę psuć zabawy, gdyż jednostki naprawdę robią wielkie wrażenie, zwłaszcza że oglądamy je w pełnym 3D.

Tak, Westwood całkowicie zmienił engine. Oddziały możemy obejrzeć dokładnie z każdej strony, a sterowanie nimi zostało pomyślane w taki sposób, aby prowadzenie walki było możliwe z każdego punktu. Stopień do-



pracowania poszczególnych oddziałów jest naprawdę "powalający". momentami miałem wrażenie, że widzę białka oczu pośyskujące za głowami Sardaukarów. Twórcy położyli nacisk na warunki pogodowe panujące nad poszczególnymi obszarami planet. Największe wrażenie robi trąba powietrzna, która naprawdę nie zostawia niczego na swej drodze, unosząc w powietrze pojazdy i piechotę, a także uszkadzając budynki.

Nie mogło zabraknąć czerwii pustyni, który tym razem swą paszczą ogarnia dosłownie pół ekranu i jest w stanie zeżreć dziesiątki oddziałów naraz. Co do Imperatora, to pod względem graficznym wygląda iście imperatorsko.

Na koniec wspomnę jeszcze, że Emperor: Battle of Dune ilustrowany jest doskonałą muzyką, która urzeka różnorodnością i nastrojem. Poza tym komunikaty pojazdów i odpowiedzi żołnierzy zanotowały znaczny postęp w odniesieniu do poprzednich produkcji Westwood Studios. Całość gry okraszona jest

masą filmów, które nakręcono w wielkim studiu WS, jak i na pustyni w Nevadzie (łącznie 90 min), które nie tylko rozwijają fabułę, ale również potęgają wrażenia estetyczne. Zagrało w nich wiele (może nie pierwszej wielkości) gwiazd (Michael Dorn - Star Trek - wcielił się w postać Diuka Achilla; Michael McShane - Robin Hood: Książę Złodziei - zagrał Barona Rakana z domu Harkonnenów). Gra zrobiła na mnie naprawdę wielkie wrażenie i mimo kilku buraczków (o których nie napiszę, bo są zbyt małe) uważam, że może być uznana za jeden z lepszych RTS-ów ostatnich lat, a wiele rozwiązań w niej zastosowanych wyznaczy nowe trendy w rozwoju tego gatunku.

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Westwood Studios
Dystrybutor:
IM Group tel. (022) 6422766
Internet:
www.westwood-ea.com/games/emperor/
Wymagania:
P233, 64 MB, Win 9x, DirectX
Akcelerator:
konieczny

Plusy:
• wspaniała fabuła
• wspaniały engine graficzny
• duża grywalność
• mało minusów

Minusy:
• nieco rozmyślnych drobnych bugów, które jednak w sumie trochę przeszkadzają



bitwy na rodzimych planetach wspomnianych rodów - w przypadku planety Caladan daje nam to możliwość zobaczenia na ekranie zieleni, koloru do tej pory nieobecnego w żadnej części z tego cyklu.

Umieszczenie bitew na planetach innych niż Arrakis daje także nowe możliwości jej prowadzenia: pozwala na korzystanie z niedostępnych dotąd jednostek czy też wykorzystanie specyfiki ukształtowania danego globu. Skierowanie uderzenia na region otoczony przez obszary zajęte wrogimi siłami lub jego sojusznikiem stwarza sytuację, w której musimy się liczyć z napływającymi z wszystkich stron wrogimi posiłkami (ich pojawienie się sygnalizuje dodatkowe okno). Sytuacja ta niewątpliwie utrudnia pokonanie przeciwnika, ale odwraca się na naszą korzyść, w momencie gdy nasze tereny otoczone są wrogimi jednostkami. Rozwiązanie niewątpliwie precedensowe i zbliżające RTS-y do klasycznych gier strategicznych, a przy setkach obszarów dostępnych w 100 możliwych misjach pozwalają na uzyskanie setek kombinacji poszczególnych bitew.

Na pewno jesteście już ciekawi, czym można atakować, niszczyć, palić, mordować... Minęło sporo czasu od ostatniego starcia rodów i jak już wam powiedziałem: technologie bardzo się rozwinęły. Wyraźnie widać to na polu bitwy. Nie będę opisywał poszczególnych dostępnych oddziałów, gdyż jest ich ponad 40. Powiem tylko, że oddziały Atrydów uległy



GILBERT GOODMATE

Od dziesięciu lat jestem zaprzysięgłym miłośnikiem gier przygodowych. Gry te poddawano różnym zmianom - ale co pewien czas pojawia się jakiś program nikomu nie znanej firmy, której produkt można określić jako przygodówkę w starym dobrym stylu. Tak było niedawno w przypadku "Najdłuższej podróży". Praktyka dnia codziennego potwierdza, że życie lubi robić niespodzianki. Niespodzianki zaś dzielą się na miłe (dowiadujesz się, że jesteś jedynym spadkobiercą amerykańskiego milionera ekscentryka), niemiłe (zaraz potem zostajesz poinformowany, że całą masę spadkową zajęto na poczet zadłużeń, które znacznie przewyższają jej wartość, a służby podatkowe Wujka Sama zamierzają z ciebie ściągnąć resztę należności) tudzież obojętne (dowiadujesz się, że milioner, po którym dziedziczysz, był czarnoskórym gejem, transseksualistą wyznania mojeszowego). Pojawianie się ciągle nowych gier przygodowych zaliczam oczywiście do tych pierwszych, miłych niespodzianek.

El General Magnifico

Trzeba przyznać, że swego czasu przeżyłem kilka chwil grozy, kiedy jedną z moich ulubionych serii (myślę tu o King's Quest firmy Sierra) zamieniono na chłastanie 3D, w której nie liczyła się właściwie pomysłowość i umiejętność logicznego myślenia, ale ważna była zręczność manualna. Na szczęście okazało się, że to tylko nieodpowiedzialny wybryk kogoś z kierownictwa firmy i wcale nie jest powiedziane, że nie poznamy jeszcze dalszych losów panującej rodziny Davenporty. Miłośnicy PwSDS (przygodówek w Starym Dobrym Stylu) wcale nie muszą jeszcze składać broni. Prawdziwości tej tezy dowiodły choćby



Nightlong. Najdłuższa podróż. Ward, a teraz... Gilbert Goodmate, nieznaną mi skądinąd firmy Prelusion.

Gra Gilbert Goodmate jest właśnie taką przygodówką, jaka mogła wyjść spod ręki np. Adriana Chmielara. Jej bohater, niezwykle mądrym zarządzeniem losu, zostaje wplątany w historię, w której bierze udział bez zbytniego entuzjazmu, ale też nie odciąga się - nie ma zresztą wyboru. Historia zaś jest oto taka...

W mitycznym królestwie Phungonii żył kiedyś zły czarodziej Bibi Karn (Bibi - to nie imię, tylko skrót od Big Bad). Jak wszystkich złych czarodziejów, tak i

tego charakteryzowała chwalebna maksymalizacja pragnień - chciał władzy nad całym światem, całej władzy nad całym światem i tylko władzy nad całym światem (podczas oglądania wprowadzenia do gry nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że gdzieś już tego draba widziałem. No jakże! Moje wątpliwości rozwiła słynne wypowiedziane przezeń przeźrażliwie niskim głosem zdanie: "And... now... you... die!"). Bohater jednak (wybrany do zadania nie dla swych cnót, tylko dla braku lepszego oden kandydata) nie stanął na wysokości zadania i nie zechciał umrzeć godnie, tylko - pozbawiony miecza - sięgnął po to, co miał pod ręką i cisnął w niemilka (któremu na domiar złego - założył się - na miłą śmierdzią zębów) dorodnym muchomorem sromotnikowym. Srom był w rzeczy samej okrutny i złego czarodzieja diabli wzięli.

Oczywiście, mieszkańcy pobliskiej wioski wzięli sobie do serca "grzybią" historię i uczynili z owego grzyba świętość niemal narodową. Potomków bohatera obdarzyli szaczką pielegnowania owego grzyba, tak by stał się (jeden i drugi, jak mniemam) w razie czego pod ręką. Potem weszło w zwyczaj, że Strażnika Grzyba wybierano na dorocznym Festiwalu Letniego Przesilenia. Niestety... jeden z nich nie upilnował ogólnonarodowego skarbu, czego świadkiem był jedynie jego wnuk Gilbert. Strażnik padł ofiarą podstępного spisku.

W grze wcielasz się więc w Gilberta Goodmate'a - wnuka pechowego strażnika. Staruch został za swe niedbalstwo skazany na śmierć przez energicznego (i to aż za bardzo) Szeryfa. Kraina władą wprawdzie nieco fajtlapowaty Król, ale ten w istocie jest tyranizowany przez Szeryfa (nikczemnego zgoła wzrostu) i niewiele ma do powiedzenia. Na całe szczęście Król ma dość energiczną córkę, której wcale się nie podoba fakt, że kurduplowaty Szeryf o

jęcie napoleońskich ambicjach uzurpuje sobie rolę Wykładni Praw. Miłująca sprawiedliwość księżniczka skłania do działania nieco niemrawego Gilberta, którego od tej pory będziesz animował.

Nie bez powodu powołałem się we wstępie na grę Adriana Ch. Oprawa graficzna obu programów jest dość podobna, a interfejs niewiele różni się od tamtego (co bynajmniej nie jest wadą gry!). Gra jest też bardzo dowcipna - kiedy na rynek miasteczka zobaczyłem plakat "Aunt Mathilda wants you!" z wizerunkiem starszej pani w cylindrze i o przenikliwym, wbitym w patrzącego wzroku, wskazującą nań palcem od razu zrozumiałem, że gracze i miłośnicy "Simona Sorcerera", "Księcia i Tchorza", a także wielbiciele Freddiego Farkasa oraz Larry Laffera znów znaleźli coś dla siebie.

Jak w każdej typowej przygodówce będziesz musiał dokonywać rozmaitych czynów, odwołując się raczej do tkwiącego w każdym z nas ziarenka pomysłowości niż do żądy czynów Wielkich i Niezwykłych, ta bowiem zwykle śpi w nas niezwykle mocno i nie daje się obudzić. Popychając akcję do przodu, niewiele wskórasz siłą - będziesz się musiał za to uciekać do niezbyt godnych podstępów, wśród których znajdzie się straszenie prosięcia rzeźnią, ogolenie owcy szabłą (piękna animacja!), kradzież psa ślepcowi (wprawdzie niewidomemu tylko na jedno oko, ale zawsze), rozwalenie na oczach niewinnej dziewczyny, maszyny fantowej, podłożenie nie-lichej świni kurduplowi strzegącemu skar-bów Wikingów, podszywanie się pod króla i tym podobne nieczne sztuczki. Z drugiej strony dzieło uratowania dziadka, którego "wrobiono" w zaniedbanie obowiązków, to rzecz chwalebna i godna wysiłków.



W grze przyjdzie ci oszukiwać, kraść, zwozić ludzi i płatać im paskudne figle, a nawet penetrować przyszłość - czego Gilbert dokona za pomocą maszyny czasu. Będziesz łaził po jaskiniach, padniesz ofiarą Wikingów - ale sam też dasz im się we znaki. Jednym słowem, przeżyjesz wiele niezwykłych przygód, z których Gilbert niezmiennie wychodzi obronną ręką. Zagadki - jak w wielu przygodówkach - są piętrowe. Aby wypłynąć w morze, trzeba dać właścicielowi łodzi kryształową kulę, te wyrabia podobnie rzemieślnik w górskiej jaskini, do której możesz się dostać jedynie po moście, ale przedtem trzeba jakoś pozbyć się tępego służbisty, dla którego sensem życia jest przeszkadzanie innym. Ma on pewną słabośćkę, którą jest... i tak dalej. Miłośnicy PwSDS doskonale wiedzą, jak bardzo to bywa irytujące - i jak bardzo to wszyscy lubimy!

Gra ma ładną, choć może nieco "prześludzoną" grafikę, prosty interfejs i bardzo wdzięczną ilustrację muzyczną. Jeżeli można by jej cokolwiek zarzucić, to jedynie nieco przydługawe wstawki dialogowe. Filmowcy zdążyli już odkryć, że niektóre dialogi mogą się widzowi znużyć, aby więc do tego nie dopuścić, zmieniają plany, ilustrują niekiedy dialogi innymi - czasami przeciwnymi - obrazami, ale twórcy gier komputerowych jeszcze tego nie odkryli. A szkoda, bo osobiście uważam, że będziecie jeszcze świadkami nobilitacji gier komputerowych, z których wyrośnie nowy rodzaj sztuki. Wracając do GG, gra staje się w niektórych momentach mocno przegadana, zwłaszcza że - takie przynajmniej odniosłem wrażenie - niektóre dialogi nie popychają akcji za bardzo do przodu, tylko dają twórcom okazję do popisania się dowcipem. Ale być może nie mam racji.



Z drugiej jednak strony są, bo ludzie, którzy lubią delektować się smakiem nowości, a trzeba przyznać, że niemal każda z nowych poznanych w grze osób ma do opowiedzenia niezwykle barwną i zabawną historijkę, która wprawdzie nie zawsze popycha akcję, ale dodaje grze uroku. Na przykład szewc Saul w rynekcu, stuknięty kanonier na wieży, tchórzliwy Wiking w tawernie - każdy z nich to temat na osobne opowiadanie.

Jak każda PwSDS (przygodówkę w Starym Dobrym Stylu) grę można w dowolnym momencie zapisać, ma też ona opcję wyświetlania tekstów dialogu. Wszystko to sprawia, że jest prawdziwym rodzynkiem dla tych, którzy lubią dobrą zabawę i niebanalne rozwiązania. Drugą (poza irytującą niekiedy żmudnymi dialogami) wadą jest pewna sztywność ruchów bohatera, który nawet w sytuacjach, w których zółw byłby się porwał do galopu, porusza się powoli, z godnością mistrza ceremonii na uczcie weselnej zombich. Ale ostatecznie wiemy, że jest człowiekiem raczej refleksyjnym, a ci nie są skłonni do ruchów nagłych i gwałtownych.

I na koniec wada trzecia, która dla mnie wadą nie jest, ale może pozbawić przyjemności z gry wielu naszych czytelników. Do gry trzeba dobrze znać lengdysz. Nie ma rady... "Disce puer latrine..." - czy jakoś tak. Uczenie się chłopców, bo niewielkie są szanse, że ktoś tę grę spolszczy, choć niewątpliwie jest tego godna - bardziej może niż okrzykane rozmaite gry strategiczne (nie poprawiać!), które - mimo iż każdą się reklamuje jako przełomową, niepowtarzalną i ukazującą nowe oblicza radości - są do siebie podobne jak powierzchnia jaja (i tak samo fascynujące). Nie będę okrutny, ale wszyscy doskonale wiecie, o jakich grach mówię. Spośród wielu gier FPP, RTS-ów i RPG, jakie ostatnio spolszczono, jedyną i naprawdę na to zasługującą była gra... eee... mmm... no, może nawet i ona nie.

I na koniec wada drobnutka, ale poważna. Otóż twórcy tak się zachwycili swoimi dokonaniem w dziedzinie animacji intra, że jego część trzeba oglądać za każdym razem po uruchomieniu gry i nie ma sposobu, by go "skippyć". Nie jest to wada wielka, ale irytująca.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

PRELUSION INC.

Dystrybutor:

L.E.M. tel. (022) 6428165

Internet:

www.prelusion.com

Wymagania:

P 166 Windows 95/98/ME/2000/

NT4.0 32 MB RAM, CDx4

Akcelerator:

niepotrzebny

Plusy:

• Dowcipny styl gry

• Pomysłowe rozwiązania

• Zagadki

Minusy:

• Pewna sztywność animacji

• Przydługawe dialogi

Ocena:
8

Demo na CD 06/2001



► Rekrucie!

Rozpoczął się nabór do
Militarnej Sieci Valkiria

Myślisz, że jesteś
wystarczająco dobry?

Myślisz, że potrzebujemy
takich jak Ty?

Jesteś tego wart?
Zaciągnij się i odleć!

▼ Jesteśmy

► inni od innych

► najlepsi z najlepszych

► najszybsi z najszybszych

► skromni

▼ W V-Sieci znajdziesz

► podsystem RPG

► podsystem gier

komputerowych

► sklep internetowy

► galerię

► konkursy, nagrody

► aktualizacja co godzinę

► interaktywność do bólu

► niespotykane rozwiązania

► pełna swoboda

wypowiedzi

► najszybszy zrzut gier

► najlepsze ceny tylko

dla żołnierzy Valkirii.

► Dołącz do najbardziej
aktywnej społeczności
graczy!

login

terminal v.3.0

Cywilizacja II

Próba czasu

Oryginalna Cywilizacja była jednym z kamieni milowych w rozwoju gier komputerowych. Swoboda, jaką oferowała graczom, liczba jednostek, budowli, które można było wybudować, technologii, wynalazków, które czekały na odkrycie, cudów świata, które wprawiały w zachwyt wrogów - tak, było to osiągnięcie ze wszech miar godne zachwytu! Dodatkowo wbudowany generator świata sprawiał, że gra ta nie miała się prawa znudzić i po paru latach! Oczywiście, tak świetny produkt nie został zapomniany, aczkolwiek kolejne jego wcielenia przynosiły zmiany już tylko kosmetyczne: dodawano jednostki, poprawiano interfejs, kuszone dodatkowymi scenariuszami, nie zmieniając jednak podstaw. Nie inaczej ma się sprawa z Próba czasu...

StrangeOne

Właściwie z Próba czasu sprawy mają się jeszcze gorzej. Bo w jej przypadku mamy do czynienia ze spolszczeniem Civilization II: Test of Time, a gra ta ukazała się po raz pierwszy w roku, jakby to delikatnie powiedzieć... a co tam, 1999. Tak, dobrze przeczytaliśmy... Premiera angielskiej Próby czasu miała miejsce niemal trzy lata temu! Jej pierwszą recenzję zamieściliśmy zaś w listopadzie dziewięćdziesiątego dziewiątego - a to już przecież kawał czasu... I żeby nie było niedomówień - jest to nadal praktycznie ta sama gra! (Jedyna różnica to język, w którym pojawiają się na ekranie teksty.) Już sam upływ czasu powinien włączyć sygnał alarmowy, tym bardziej że i oryginalny Test of Time był na dobrą sprawę jedynie odgrzewaną Cywilizacją II z dodatkowymi scenariuszami - a to znaczy, że mamy obecnie do czynienia z wykopaliskiem, którego prawdziwy wiek można oszacować już chyba tylko metodą węgla aktywnego.

Jednak od czasu do czasu i w wykopaliskach można natrafić na coś bardzo interesującego, dlatego też zamiast zgrzytać zębami z powodu wieku gry, znacznie sensowniej jest ją po prostu uruchomić i przekonać się na własne oczy, z czym ma się do czynienia. Tak też postąpiłem...



skach można natrafić na coś bardzo interesującego, dlatego też zamiast zgrzytać zębami z powodu wieku gry, znacznie sensowniej jest ją po prostu uruchomić i przekonać się na własne oczy, z czym ma się do czynienia. Tak też postąpiłem...

...jednakowoż nie był to wcale tak dobry pomysł, jak się początkowo wydawało. Wiek gry robi bowiem swoje i ktoś nieprzygotowany może przeżyć bardzo niemiły szok. Cóż, wygląd ekranu z bijącymi z monitora pikselami jest w najlepszym razie przykry. W mojej bowiem, jak widać niezbyt dobrej, pamięci (a także, śmiem twierdzić, niemal każdego, kto nie stracił paru ostatnich lat na rozbudowę kolejnych wersji swojego imperium) Cywilizacja zachowywała się może nie jako tytuły powa-

lające wyglądem, ale przynajmniej dające się oglądać bez krzywych grymasów na twarzy. A w przypadku Próby czasu można co najwyżej spróbować zachować kamienną twarz, bo uśmiech na niej na pewno nie zagrości - chyba że będzie to zniekształcony wyraz politowania.

Niestety, mimo najszybszych chęci obecnie nie można tej gry uznać nawet za taką o średnim wyglądzie - część wizualna jest tu po prostu słaba, bardzo słaba. Do tego stopnia, że ktoś nie znający jej prawdziwego potencjału czy chlubnej przeszłości po pierwszym rzucie oka najpewniej nigdy do niej więcej nie wróci. W żadnym więc wypadku nie polecałbym jej początkującym (a przynajmniej nie bez odpowiedniego wprowadzenia), bo do niczego dobrego to nie doprowadzi...

Trzeba jednak uczciwie przyznać, że pod tą bardzo zgrzebną powłoką kryje się jednak całkiem bogate wnętrze, bowiem w Próbie czasu dostajemy prócz standardowego świata ziemskiego, towarzyszącego serii od jej zarania, także i dwa inne: fantasy (świat Midguard) oraz science fiction (Lalande 21185). W dodatku rozbudowana jest także grywalność.

Maniakom strategii zapewni całe miesiące dobrej zabawy, ale obawiam się, że bardzo wielu początkujących po prostu ją odrzuci! Jeśli jednak ktoś chciałby wejść w magiczny świat Cywilizacji, a nie przeraża go słaba grafika, to polecam!

ogranicza się w nich do jednej li tylko mapy, bo w takim na przykład fantasy mamy jeszcze osobną mapę dla morskich głębin, głębokich podziemi oraz chmur - czyli w sumie mamy do podbicia aż cztery mapy! Lalande 21185 również rozgrywa się na czterech osobnych mapach, tyle że odpowiadają one powierzchni planety, jej księżycowi oraz gazowemu gigantowi i wielkiej platformie kosmicznej.

Na rozbudowie zmiany się jednak nie kończą, bo scenariusze te wprowadzają również nowe, zupełnie nowe jednostki, nowe technologie, nowe wynalazki i nowe budynki - właściwie wszystko jest w nich nowe! Ale żeby nie było zbyt pięknie, to od razu trzeba nadmienić, że nie należy oczekiwać po tym fakcie jakiejś rewolucji, ponieważ rozgrywka



na dobrą sprawę pozostała taka sama - ale inaczej nie byłaby to przecież Cywilizacja. Co więcej, po bliższym spotkaniu z grą dochodzi się do wniosku, że bardzo wielu nowym wynalazkom pozmieniano właściwie jedynie wygląd i nazwę - schemat rozwoju różni się bowiem bardzo niewiele, a dodatkowo w wielu miejscach (zwłaszcza w s.f.) ma on po prostu dziury! Ale coż, są to w końcu jedynie dodatkowe mapy, a nie nowa gra... A tak na marginesie - save wypadła robić w standardowych katalogach, bo inaczej można się natknąć na parę dość irytujących błędów - coż, najwidoczniej gra różniła pliki z zapisanym stanem gry jedynie po katalogach, w których te znajdują się na dysku...

Na dobrą sprawę z rewolucyjną zmianą mamy więc do czynienia jedynie, jeśli chodzi o język - bo całość jest oczywiście po polsku. I to łącznie z grubą, porządnie wydaną (i wyczerpującą) instrukcją, w dodatku uzupełnioną bardzo dokładnym indeksem rzeczowym. Już choćby za to należą się CD Projektowi duże brawa, bo stanowi ona potężną skarbnicę wiedzy, która nawet początkujących zmieni w całkiem sprawnych przywódców! Czego to w niej nie ma? Od opisu

instalacji, przez krótki samouczek dla niecierpliwych, ustawienia opcji gry, opis zmian w stosunku do Civilization II: przez poradniki traktujące o zarządzaniu miastami, rozwoju handlu, wpływie, jaki na to wszystko mają różne rodzaje terenu, po dokładne omówienie wynalazków, cudów, jednostek i dyplomacji. Do tego zaś dochodzi omówienie różnych sposobów na to, jak wygrać (bo w Cywilizacji nie jesteśmy przecież ograniczeni jedynie do rozwiązań militarnych) oraz rozgrywki sieciowej, że o dokładnym opisie ekranów czy zmian wprowadzonych w światach fantasy i s.f. nie wspomnę. Uff, trochę tego, jak widać, jest - ale od ponad dwustutroniczej książki nie oczekiwałbym niczego innego!

Można się wprawdzie przyczepić, że ilość przeważa tu nad jakością, ale na dobrą sprawę tekst ten daje się bez większych problemów czytać, a nikt doskonale nie jest. Tak więc, mimo iż purycy mogliby się pewnie do niej jednej rzeczy przyczepić, dla normalnych graczy jego jakość większych zastrzeżeń nie budzi - w każdym razie problemów z jego zrozumieniem nie ma, a że jest to instrukcja do gry, a nie dzieło literackie, nie mam najmniejszego nawet zamiaru czepiać się słówek.

CD Projekt wykonał więc ze swojej strony bardzo dobry kawał roboty, dzięki któremu można byłoby z radością grę tę wszystkim polecić, gdyby nie jeden, że tak powiem: wiekowy, problem. Jak bowiem wspominałem, wygląda ona po prostu brzydko... Zdaję sobie sprawę, że w strategii wygląd wcale najważniejszy nie jest, ale trzeba to w tym wypadku podkreślić, że jest tragicznie.

Jeśliby wziąć pod uwagę tylko pracę wykonaną przez rodzimego dystrybutora, ocena byłaby całkiem wysoka. Ale jako całość gra jest już tylko średnia. Owszem, maniakom strategii zapewni całe miesiące dobrej zabawy, ale obawiam się, że bardzo wielu początkujących po prostu ją odrzuci - stąd też i raczej niska ocena końcowa. Jednak została wystawiona właśnie ze względu na nich, tych wychowanych na akceleratorach 3D, bo weterani i tak już swoje zdanie, znacznie zresztą lepsze, o niej mają. Jeśli jednak ktoś chciałby wejść w magiczny świat Cywilizacji, a nie przeraża go słaby komputer, (lub też ma na tyle słaby komputer, że o nowszych tytułach może jedynie pomarzyć), to Próba czasu polecam - po pierwszym szoku dochodzi się ostatecznie do siebie, a później jest już tylko coraz lepiej. Czego bowiem, jak czego, ale głębi i rozbudowania żadnej Cywilizacji odmówić nie można! A dzięki bardzo dobrej instrukcji i zniesionej barierze językowej miejsce na czele imperium nie będzie już czarną magią. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Microprose
Dystrybutor:
CD PROJEKT
Tel. (022) 519 69 00
Internet:
<http://www.cdprojekt.com>
Wymagania:
P166, Windows 9x, 16 RAM
Akcelerator:
zbędny!

Plusy:
• pełne spolszczenie
• wyczerpująca instrukcja
• niskie wymagania sprzętowe
• jakby nie było, jest to Cywilizacja

Polonizacja:
6

Minusy:
• gra ma już prawie trzy lata...
• ...a poza spolszczeniem nic się nie zmieniło



WWW.GRY.WP.PL
WIRTUALNA POLSKA

- największa baza
RECENZJI

- najświeższe
ZAPOWIEDZI



- gorące NOWINKI
z Polski i świata

- profesjonalne
TESTY SPRZĘTU

- tony TIPS & TRICKS

- najobszerniejsze
SOLUCJE i PORADNIKI

- codzienny UPDATE

- najwięcej KONKURSÓW



INTRUDER
ALERT
GRAPHIC



Wydawać by się mogło, że pizza zawsze smakuje tak samo lub prawie identycznie niezależnie od miejsca, w którym jest ona serwowana. Weźmy na przykład taką Margheritę. Takich samych przecież składników używa się do jej przyrządzenia w Londynie, Berlinie i Wrocławiu. Jednak obcując z Pizza Connection 2, przekonałem się, że wcale to nie musi być prawda i ta sama pizza podana przez trzech kucharzy różnych narodowości może smakować całkowicie inaczej.

Uliver_0132.Postfuturistika



Najpierw przyszło mi zagrać w Pizza Connection 2 w wersji beta, która była w języku niemieckim i szczerze powiedziałem, daleki byłem od zachwytów. Ciężko mi się grało, choćby z racji tego, że mój niemiecki jest tak ubogi jak chłop pańszczyźniany sprzed kilkuset lat. Z tego też powodu podrzuciłem betę Pizza Connection 2 Qn'kowi (śmierć frajerom bracie! Namęczyłeś się, co?). Do recenzji pełnej wersji przystąpiłem już sam, jako że do redakcji trafiła wersja angielskojęzyczna. Gra od razu zyskała w moich oczach kilka oczek więcej - spędziłem przy niej wiele fajnych chwil, lecz miałem wrażenie, że nadal czegoś tej grze brakuje. Tym czymś okazała się zwyczajnie loka-



lizacja, gdyż w Pizza Connection 2 PL gra mi się jeszcze lepiej niż w przypadku wersji angielskiej. Tak między nami mówiąc, to już chyba nie tylko ja, ale również gracze przyzwyczajeni do faktu, iż lokalizacje wykonane przez CD Projekt są niemal idealne. Mniej więcej 95% gier z nalepką PL, które otrzymujemy z CD Projekt nie budzi najmniejszych zastrzeżeń - również Pizza Connection 2 należy do tej chlubnej zdecydowanej



większości. Począwszy od opakowania, a skończywszy na instrukcji, wszystko zostało pięknie spolszczone. Krótko mówiąc czy raczej pisząc: profesjonalizm przez duże P. Dzięki lokalizacji gra nabrała skrzydeł, grywalność zdecydowanie się podniosła i z rozkoszą czyta się napisy w naszym ojczystym języku oraz słucha komentarzy lektora czy odzywek personelu. Wiele razy czeptałem się przy okazji różnych gier tembru czy zapału, z jakim mówią lektorzy, ale tym razem wszystko świetnie pasuje. Narrator gada z całkiem sympatycznym akcentem mającym imitować włoski, co, jak wiadomo, jest nieodzowne w grze, w której wszystko kręci się wokół pizzy. Bardzo przekonująco wypada w swojej roli. Wcale nie gorzej są pozostałe osoby używające głosów naszym pracownikom i choć wiele one przecież nie mówią, w zasadzie tylko króciutkie zdania, to doskonale się spisują. W ciągu kilku dni nie udało mi się także znaleźć jakiś buraków w menu, choć wytrwale tropiłem literówki czy inne potknięcia. Bardzo dobrze dobrano czińkę, która jest bardzo prosta, a przez to czytelna i w sumie pasuje do klimatu Pizza Connection 2. Na słowa pochwały zasługuje również instrukcja. Widziałem instrukcję w języku angielskim i wierzę mi, że CD Projekt odwalił przy niej kawał dobrej roboty. Zdecydowanie lepsze wrażenie sprawia instrukcja polskojęzyczna.

Tak jak się spodziewałem kilka miesięcy temu podczas recenzowania tej gry, Pizza Connection 2 po zlokalizowaniu zyskuje znacznie

na grywalności. Nie tylko łatwiej gra się, słysząc polską mowę i czytając napisy w rodzimym języku, lecz program także bardziej wciąga, przykuwa do monitora, a czegoś takiego nie czułem w zabawie z wersją angielską. Grało mi się dobrze, ale rozstawałem się z Pizza Connection 2 jakoś bez żalu. Natomiast w przypadku wersji polskojęzycznej będzie to z pewnością trudniejsze.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Software 2000
Dystrybutor:
CD Projekt tel. (022) 519 69 00
Internet:
http://www.pizzaconnection2.de
Wymagania:
P 266, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000,
4 x CD, karta dźwiękowa
Akcelerator:
niewymagany

Polonizacja:
9

Plusy:
• dobry tembr lektora
• brak literówek
• gra się o wiele lepiej w wersji PL niż angielską
• wszystko pięknie spolszczone - począwszy od pudełka, a na instrukcji skończywszy

Minusy:
• brak
• nie dorzucono gratisowej pizzy :)

Demo: CDA 04/2001 (59)



Ściągnijcie pamięć kilka miesięcy wstecz, a przypomnieć sobie moje zmagania z wersją beta Groucha. Czy jednak utkwiło wam w pamięci, na co tak biadoliłem przy tej okazji? Mowa tu o języku, w jakim gra była przygotowana do beta testów. Tak się bowiem złożyło, że przyszło mi testować grę w języku ojczystym twórców, czyli portugalskim, którego ni w ząb nie kumam.

Uliver_0132.Postfuturistika

Znacznie lepiej poszło mi z pełną wersją Groucha, gdyż ta była po angielsku. Na tym jednak nie koniec: dwa miesiące po wspomnianych przed chwilą zmaganiach do redakcji zawiatała płytka z Groucho PL. Cieszy fakt, że w dzisiejszych czasach praktycznie każdą grę otrzymuję przygotowaną w ojczystym języku, jednak zastanawiam się, jaki jest sens lokalizowania gier typu Groucho? Rozumiem konieczność tłumaczenia na nasz język przygodówek i erpegów, ale TPP? Tak na dobrą sprawę, to całe spolszczenie gry mogłoby krótko i dobitnie podsumować jednym zdaniem "w menukach nie znalazłem literówek". I koniec, bo przecież więcej w Grouchu PL nie zobaczymy ani też nie usłyszymy.

Na szczęście pozostaje mi do opisanie trzymana właśnie na kolanach niezbyt obszerna instrukcja. Szkoda, że dostałem ją bez pudełka, ale widocznie ktoś w TopWare doszedł do wniosku, iż CDA nie zasługuje na zaszczyt ujrzenia opakowania Groucha PL? W sumie to tylko pudełko,



więc zbytnio nie będę się czeptał, choć nurtuje mnie, jak się prezentuje. Instrukcja, jak to instrukcja, zaczyna się i kończy na kilkunastu nudnych zdaniach dotyczących zasad użytkowania programu, ale pomiędzy tymi nudnymi, szablonowymi zwrotami znajduje się całkiem sympatyczny opis Groucha. Autorzy, czy raczej nasi rodzimi tłumacze, starali się po-

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Dinamic
Dystrybutor:
TopWare
Internet:
http://groucho.topware.pl
Wymagania:
P 166, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000,
CDx8, karta dźwiękowa
Akcelerator:
zalecany

Polonizacja:
6

Plusy:
• w menukach brak literówek
• instrukcja usiłuje być zabawna i miejscami jest

Minusy:
• czy nie szkoda czasu i kasy na lokalizację pseudo TPP?
• humor w instrukcji nie zawsze jest wyszukany



dejsz do tematu z humorem i rzeczywiście miejscami instrukcja jest zabawna i lekko napisana, lecz chwilami mam wrażenie, że mamy do czynienia z niezbyt wyszukany humor. Chociaż z drugiej strony gra kierowana jest do małoletnich graczy (teoretycznie, bo jak pisałem w recenzji, moim zdaniem, jest dość brutalna) i taki właśnie odbiorca ma zapewne trochę inne poczucie humoru od mojego. Niektóre podpisy pod zdjęciami także nie są zbyt mądre. Owszem, podpis: "tańczący z niedźwiedziami" pod screenem przedstawiającym Groucha w walce z misiami jest w miarę zabawny, lecz już zdanie: "czas ogolić włochatego" pod obrazem bohatera stojącego z obnażonym mieczem nad potworem... może nie będę tu wlebiał się w skojarzenia.

Mimo wszystko Groucho PL należy ocenić pozytywnie, choć powtórzę jeszcze raz, że w przypadku tej gry tak naprawdę niewiele było do zlokalizowania. Dlatego też nie ma specjalnie ani za co pochwalić TopWare'a, ani też zganić. To, co mogli przetłumaczyć na nasz ojczysty język, wykonali poprawnie. Pozostaje zatem zakończyć ten artykuł i zaprosić was do rozmyślań na temat: "jaki sens miało tłumaczenie tej gry na polski?".





Metal Gear Solid

Dla wielu graczy wiadomość, że Metal Gear Solid pojawił się na PC-tach, była szokiem. Ten klasyk z playstation zdobył sobie naprawdę ogromną popularność i zdecydowanie na nią zasłużył. Zresztą, o powodach owych zachwytów możecie przeczytać w recenzji opublikowanej w listopadowym numerze CD-Action. Tutaj natomiast znajdziecie poradnik, który polecam wszystkim mającym problemy z przejściem jakiegos etapu. Tradycyjnie nie polecam przechodzenia gry z solucją w rękę, zerkajcie do niej, tylko gdy macie problemy. Miłego grania.

Lethal

Obszar 1: Doki

Snake ukrywa się za dużym zbiornikiem, w momencie gdy przejmujesz nad nim kontrolę. Zanim gdziekolwiek się ruszysz, przyglądnij się dokładnie mapie znajdującej się w prawym górnym rogu ekranu. Zorientuj się, jakimi trasami poruszają się strażnicy, i gdy będziesz gotowy, wejdź do wody, z której wyszedłeś. Po lewej stronie znajdziesz rację żywnościową. Wróć za zbiornik, połów się na ziemi, podczołgaj do lewej ściany i podejdź do góry aż do narożnika. Poczekaj na odpowiedni moment i szybko przedostań się na przeciwny koniec hali - po twojej prawej ręce. Ukryj się po prawej stronie dużego urządzenia, zabierz rację żywnościową i poczekaj, aż strażnik stanie po lewej stronie. Wtedy przeczołgaj się pod rurą i biegnij do góry. Ukryj się po prawej stronie podnośnika i zabierz kolejną rację, poczekaj, aż winda zjedzie na dół, i strażnik, który nią jechał, oddali się na bezpieczną odległość. W odpowiednim momencie wbiegnij na platformę windy, która automatycznie ruszy do góry, pod warunkiem że nie jest uruchomiony alarm.

Obszar 2: Lądowisko śmigłowców

Na początek będziesz musiał wysłuchać kilku transmisji przez radio. Warto zwrócić uwagę na to gadanie, bo można się sporo dowiedzieć na temat samej gry. Po kilku minutach rozmowy znów przejmiesz kon-

nika, gdzie znajduje się kamera i śpiący naprzeciwko wyjścia strażnik. Trzymając się blisko ściany przeczołgaj się za strażnikiem i wejdź do otworu wentylacyjnego. Wyjście prowadzące przez balkon jest nieco trudniejsze do osiągnięcia. Po zdobyciu pistoletu skieruj się w stronę północno-wschodniego narożnika. Przyciskając plecy do ściany przejdź pod kamerą i gdy ta obróci się w lewo, szybko pobiegnij w prawo i na schody. Będąc przy drugich schodach, zwróć uwagę na strażnika patrolującego okolicę. Poczekaj, aż odwróci się do ciebie tyłem i pójdzie w swoją stronę. Wtedy szybko i ostrożnie podejdź do drugiego otworu wentylacyjnego i wczółgaj się do niego.

Obszar 3: System wentylacyjny (z niższego poziomu)

Po wysłuchaniu kolejnej transmisji poczołgaj się, aż dotrzesz do połączenia korytarza w kształcie litery T. Skręcając w lewo znajdziesz rację żywnościową, natomiast kierując się w prawo dotrzesz do wyjścia. Idąc w tamtą stronę otrzymasz kolejną transmisję sugerującą, że do wyjścia zaprowadzą cię kręcące się po tunelach gryzonie. Idź za nimi.

Obszar 3: System wentylacyjny (z poziomu balkonu)

Po wysłuchaniu transmisji skieruj się w prawo. Gdy będziesz przechodził nad kratką wentylacyjną, usłyszysz dwóch strażników rozmawiających o kimś, kto wdarł się do wnętrza bazy i zabił trzy osoby. Usłyszysz również parę rzeczy o dziewczynie przetrzymywanej w celi. Po obejrzeniu przerywnika idź dalej aż do wyjścia.

Obszar 4: Hangar czołgów (z niższego poziomu)

Z miejsca, w którym zaczniesz, pobiegnij w prawo i wokół czołgu aż do schodów. Pod nimi znajdziesz amunicję do pistoletu.

Wbiegnij po schodach, ale uważaj na kamerę, która znajduje się u góry. Omiń ją i przejdź górą na drugą stronę hangaru, aż dotrzesz do pomieszczenia z otwartymi drzwiami. Znajdziesz w nim thermal goggles. Wyjdź z pomieszczenia. Na końcu platformy, po której chodzisz, znajdziesz kolejne chaff grenades. Wróć do schodów, za nimi na dole znajduje się winda. Poczekaj, aż strażnicy się oddalą, stań po prawej stronie windy i naciśnij przycisk, aby ją wezwać. W środku wybierz B1, aby dostać się na kolejny poziom.

Obszar 4: Hangar czołgów (z poziomu balkonu)

Rozglądnij się dookoła. Po lewej stronie znajdziesz chaff grenades, a po prawej kamerę. Zabierz granaty i unikając kamery, idź, aż dotrzesz do pomieszczenia z otwartymi drzwiami. Wejdź do niego i rozglądnij się w poszukiwaniu thermal goggles. Zabierz je i wyjdź z pomieszczenia. Idź na przeciwny koniec hangaru. Unikając znajdującą się tu kamerę, zjeżdż po schodach na dół. Pod schodami znajdziesz amunicję do pistoletu. Zabierz ją i uważając na strażników, podejdź do drzwi windy. Wezwij ją, wejdź do środka i jako poziom docelowy wybierz B1.

Obszar 5: Poziom B1 - cele

Po wyjściu z windy skontaktuje się z tobą Mei-Ling i poinformuje, że na tym poziomie znajduje się szef DARPA, człowiek, którego poszukujesz. Niestety, wszystkie drzwi tutaj są zamknięte, więc musisz znaleźć inną drogę. Idź korytarzem, aż trafisz na drabinę prowadzącą do szybu wentylacyjnego. Wdrap się po niej do otworu i zacznij się czołgać. Skręć w pierwszą odnogę w lewo. Znajdziesz tam amunicję do pistoletu, a oprócz tego będziesz mógł popatrzeć przez kratkę na strażnika siedzącego na fotelu. Wróć do głównego tunelu i idź aż do rozgałęzienia w kształcie litery T. Skręć w lewo i gdy będziesz nad kolejną kratką, popatrz jeszcze raz w dół.

Zobaczysz leżącą na łóżku kobietę, która właśnie trenuje mięśnie brzucha. Idź dalej, przez ostatnią kratkę zejdziesz na dół do celi, w której znajduje się poszukiwany przez ciebie facet. Porozmawiaj z nim, oprócz wielu ciekawych informacji dostaniesz również kartę identyfikacyjną pozwalającą na otworzenie większości drzwi na tym poziomie. Rozmowa niestety skończy się dla pana Andersona śmiercią. Wybierz otrzymaną przed chwilą kartę i wyjdź z celi. Zostaniesz zaskoczony przez kobietę w stroju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostaniecie oboje zaatakowani przez grupę strażników. Uzbroj się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni cię, że to nie była halucynacja. Wróć do celi pana Andersona i zabierz spod jego łóżka rację żywnościową. Następnie z pomieszczenia strażnika weź amunicję do pistoletu i windą zjedź na poziom B2 - do zbrojowni.

Obszar 6: Poziom B2 - zbrojownia

Po wyjściu z windy przyglądnij się mapie. Znajduje się tu sześć pomieszczeń magazynowych. W środkowym na górze znajdziesz materiały wybuchowe. Wybierz ze swojego wyposażenia kartę, aby móc wejść do pomieszczenia. Następnie pójdź na dół i z magazynu po lewej stronie weź kilka granatów. Pewna część południowej ściany jest niedokończona. Mówił ci o tym pan Anderson. Znajdź ją, podłóż pod nią kostkę materiału wybuchowego, schowaj się i odpal plastik, aby wywalić dziurę w ścianie. Przejdź przez nią, pobiegnij na koniec korytarza i poszukaj kolejnej niedokończonej ściany, którą musisz wysadzić. Przejdź przez dziurę, pobiegnij w lewo i poszukaj jeszcze jednego fragmentu muru, który musisz wysadzić. Zanim wejdiesz do kolejnego pomieszczenia, wybierz ze swojego wyposażenia rację żywnościową. Przejdź przez dziurę. Znajdziesz się w pomieszczeniu, gdzie torturowano Bakera. Przygotuj się na walkę z przeciwnikiem zwanym Revolver Ocelot. Twój przeciwnik rozpoczyna walkę w lewym górnym rogu pomieszczenia, a ty w prawym dolnym. Ukryj się za słupem i po pierwszym strzale Ocelota pobiegnij w lewo, po drodze strzelając do swojego przeciwnika. Po trafieniu go nusz za nim za róg, gdzie się schował i powtarzaj taką taktykę, aż przeciwnik znajdzie się na krawędzi śmierci. Obejrzyj sekwencję filmową pokazującą wymianę zdań między Snakiem, Ocelotem i Ninją. Następnie porozmawiaj z Bakerem, dostaniesz od niego kolejną kartę, a także nowe informacje dotyczące działalności Foxhounds oraz projektu Metal Gear Rex. Powie ci również, żebyś skontaktował się z kobietą, z którą rozmawiałeś poziom wyżej. Jej częstotliwość to 140.15. Gdy Baker umrze, wróć do zbrojowni, dzięki otrzymanej od niego karcie będziesz mógł wejść do pomieszczenia, które przed chwilą było niedostępne. Znajdziesz w nim karabin FAMAS oraz amunicję do niego. Włóż thermal goggles i unikając laserów zabierz broń. Zabierz kolejne porcje materiału wybuchowego i wróć do windy. Po obu jej stronach znajdują się niedokończone ściany. Za jedną z nich znajdziesz pomieszczenie z kilkoma chaff i stun grenades. Za

drugą pomieszczenie z parą drzwi-pułpek oraz sporą ilością przydatnego sprzętu. Pozbieraj wszystko, co będzie ci potrzebne, wejdź do windy i wróć do hangaru dla czołgów.

Obszar 7: Hangar czołgów

Po wyjściu z windy idź w prawo, wzdłuż ściany. Wejdź do pomieszczenia, w którym strażnik uciną sobie drzemkę i skróć jego nędzny żywot, aby zdobyć tłumik do pistoletu. Wróć do windy i po schodach widocznych po lewej stronie wejdź na górę. Po przeciwnym końcu hangaru na tarasie krąży w tą i z powrotem strażnik pilnujący pomieszczenia, do którego musisz się dostać. Podejdź ostrożnie na tyle blisko, żebyś mógł go zastrzelić. Następnie wejdź do pomieszczenia i zabierz wykrywacz min. Skontaktuj się z dowódcą, który dostarczy ci nowych informacji. Po tej rozmowie jeszcze raz uruchom radio i skontaktuj się z agentką Meryl, używając w tym celu częstotliwości 140.15. Meryl pomoże ci wydestakować się stąd, otworzy główne wrota hangaru. Wróć po schodach na dół, po drodze zaglądając do pomieszczenia w pobliżu schodów i zabierz z niego wszystko, co może być ci przydatne. Podejdź do wrót hangaru (są na tej samej ścianie co winda), przejdź przez nie i od razu załóż thermal goggles. Zobaczysz poruszające się w górę i w dół pasma laserowego światła. Oceniając szybkość ich ruchu, przedostań się na drugą stronę pomieszczenia. Zamień gogle na kartę kodową, otwórz zewnętrzne wrota i wyjdź z hangaru.

Obszar 8: Kani

Gdy przejdiesz kilka kroków, drogą radiową skontaktuje się z tobą tajemniczy osobnik każący się nazywać Deepthroat. Pogadaj z nim, bo ma kilka ciekawych rzeczy do powiedzenia. Po skończonej konwersacji uzbroj się w wykrywacz min, żeby zobaczyć, gdzie są rozmieszczone ładunki, przed którymi zostałeś ostrzeżony. Nie próbuj przebiegać dookoła min, gdyż mają one czujniki ruchu o sporym zasięgu. Zamiast tego po prostu wczółgaj się na miny i zabieraj je ze sobą. Pozbieraj wszystkie i podbiegnij do ściany po lewej stronie, zabierz rację żywnościową oraz kolejną minę. Pobiegnij na północ, na spotkanie wyjedzie ci czołg, w którym zasiada kolejny z twoich przeciwników - Vulcan Raven. Oglądając sekwencję filmową, przygotuj się do walki. Z miejsca, gdzie ją rozpoczynasz, pobiegnij w lewo aż do ściany i czołgaj się wzdłuż niej na północ. Gdy czołg wystrzeli po raz pierwszy, podbiegnij do słupa znajdującego się na północ od miejsca, w którym się znajdujesz. Następnie podbiegnij w pobliże czołgu i zacznij rzucać granatami. Twoim celem jest trafienie w żołnierza obsługującego karabin. Gdy ci się to uda, na jego miejscu pojawi się jeszcze jeden i dopiero po jego pokonaniu będziesz mógł ruszyć dalej - oczywiście po obejrzeniu krótkiego przerywnika.

Obszar 9: Magazyn broni atomowej

Po wejściu do budynku po twojej lewej stronie zauważysz taras, a na jego końcu znajdziesz rację żywnościową. Idąc do przodu natrafisz na nieodkrytą bramę. Przejdź przez nią do pomieszczenia, gdzie trzymane są głowice jądrowe. Oprócz nich znajdziesz tu kilka przydatnych rzeczy, na

przykład granaty w lewym dolnym rogu pomieszczenia, chaff grenades pod schodami po lewej stronie, amunicję FAMAS pod kamerą i pod schodami po prawej stronie oraz amunicję do pistoletu socom po lewej stronie ciężarówka. Przechodząc pod bramą zwróć uwagę, żeby nie nadziać się na strażnika i gdy tylko znajdziesz się po drugiej stronie, biegnij w lewo wzdłuż dolnej ściany. Następnie po schodach wejdź na taras i ukrywając się przed strażnikiem podejdź do windy i wezwij ją. Gdy przyjedzie, wejdź do środka i zjedź na poziom B1.

Obszar 10: Magazyn broni atomowej - poziom B1

Wyjdź z windy i wejdź do pomieszczenia po drugiej stronie korytarza. Po przejściu przez drzwi pójdź w prawo, aby zebrać stun grenades. W pierwszym otwartym pomieszczeniu po prawej stronie znajdziesz wyrzutnię rakiet kierowanych NIKITA oraz kilka sztuk amunicji do niej. W środku większego pomieszczenia pod stołem znajdziesz trochę amunicji do karabinu FAMAS, a po lewej stronie tego samego stołu - amunicję do pistoletu socom. Po zebraniu wszystkich fantów możesz już wyjść z tego pomieszczenia. Jeśli potrzebujesz racji żywnościowej, idź w lewo do męskich toalet. Tutaj w ostatniej kabinie znajdziesz poszukiwaną rację, uważaj jednak, bo w jednej z kabin możesz napotkać strażnika, którego będziesz musiał się pozbyć. Wróć do windy i zjedź na poziom B2.

Obszar 11: Magazyn broni atomowej - poziom B2

Wyjdź z kabiny i podejdź do prawej ściany, gdy przycisniesz się do niej plecami, kamera przesunie się tak, że zobaczysz doktora Emericha, którego szukasz. Niestety, znajdujesz się on za ścianą i musisz jakoś do niego dotrzeć. Podejdź do lewej ściany i również stań plecami do niej - zobaczysz jakiś panel sterujący i kilka przedmiotów do zabrania. Przejdź przez jedyne drzwi w tym pomieszczeniu i wysłuchaj, co ciekawego ma ci do powiedzenia Deepthroat. Otóż wszystkie dalsze pomieszczenia wypełnione są trującym gazem. Jakby tego było mało, podłoga korytarza jest pod napięciem. Aby temu zaradzić, musisz zniszczyć panel kontrolny, który przed chwilą widziałeś. Jedyńm sposobem, aby to osiągnąć, jest użycie kierowanej ręcznie rakiety NIKITA. Stań twarzą na południe i wystrzel raketę. Skręć ją w korytarz w lewo i gdy doleć do pomieszczenia, skieruj się na północ. Uważając na meble i karabiny, które próbują zestrzelić raketę, musisz dotrzeć do drzwi na północnej ścianie. Za nimi skręć w prawo i w następnym pomieszczeniu traf w panel widoczny na północnej ścianie. To powinno rozwiązać problem elektryzującej podłogi, jednak powietrze nadal jest trujące. Idź w dół i wejdź do drugiego otwartego pomieszczenia po prawej stronie i zabierz z niego maskę gazową. Wprawdzie nie chroni cię ona całkowicie przed wpływem gazu, ale pozwala przetrwać dużo dłużej. Idź do końca korytarza i skręć w prawo. Gdy staniesz przed drzwiami, zdejmij maskę i

wyposaż się w kartę kodową, która otworzy drzwi, dzięki czemu będziesz mógł wejść do laboratorium.

Obszar 12: Laboratorium

Podejdź do drzwi po prawej stronie, wejdź do następnego pomieszczenia i przejdź przez kolejne drzwi. Znajdziesz się w korytarzu, w którym przed chwilą odbyła się jakaś walka. Świadczy o tym sześć zmasakrowanych ciał strażników. Idź korytarzem do końca i skręć w lewo. Po przejściu przez drzwi, które się tam znajdują, wysłuchaj wymiany zdań między Ninją a doktorem Emerichem. Gdy tylko filmik się skończy, Ninja wyzwie cię na pojedynek. Aby go pokonać, przede wszystkim uważaj na jego kopnięcia. Gdy tylko machnie nogą po raz ostatni, szybko podbiegnij do niego i wpakuj w niego wiązkę ciosów, szybko podbiegnij jeszcze raz i gdy będzie się podnosił, ponów atak, zanim twój przeciwnik zdąży to zrobić. Po kilku takich ciosach Ninja stanie się niewydzielny. Załóż thermal goggles, aby widzieć, gdzie znajduje się twój przeciwnik i walczyć z nim dalej. Po kilku kolejnych ciosach Ninja zmieni taktykę. Gdy będziesz go atakował, będzie przenosił się za twoje plecy i sam próbował atakować. Jak tylko otoczy się kulą energii, gdy ta będzie się zmniejszać, podbiegnij do niego i lej, ile wlezie, zanim kula znów stanie się duża. Po pokonaniu przeciwnika wysłuchaj wymiany zdań między bohaterem i doktorem, a następnie wróć do windy. Jeśli masz ochotę, możesz zwiedzić pomiesz-



czenia, do których wcześniej nie miałeś dostępu. W windzie wybierz poziom B1, gdzie musisz poszukać Meryl. Wyjdź z windy i przejdź do pomieszczenia naprzeciwko. Tutaj, gdy zostaniesz odkryty przez strażników, jeden z nich nagle wybiegnie z pomieszczenia. Biegnij za nim do damskiej toalety – po prawej stronie. Wejdź do ostatniej kabiny i obejrzyj krótką scenkę z udziałem Meryl i Snake'a. Po skończonej rozmowie wyjdź za Meryl na zewnątrz i razem wejdźcie w korytarz obok męskiej toalety. Przez drzwi na końcu dostaniecie się do kolejnego etapu.

Obszar 13: Biuro dowódcy

Gdy tylko wejdiesz do tego pomieszczenia i znajdziesz się na środku, Psycho Mantis przejmie kontrolę nad Meryl. Dziewczyna wyciągnie pistolet i będzie próbowała cię zabić. Nie dawaj się trafić i postaraj się jak najszybciej ogłuszyć ją kopniękami i ciosami pięści. Gdy ci się to uda, będziesz mógł walczyć z samym Psycho, który będzie używał swoich mocy, aby cię pokonać. Próbuje zbliżyć się do niego na jak najmniejszą odległość i trafić tak dużą liczbą kul, jak tylko się da. Początkowo Mantis będzie cię atakował za pomocą kuli energii, której zdecydowanie powinieneś unikać. Kolejną bronią twojego przeciwnika będą różne przedmioty, które siłą telekinezy będzie rzucał w twój kierunek. Wstarczy położyć się na ziemi i czołgać w stronę Mantis, aby wpakować w niego jeszcze kilka kulek. Gdy poziom jego energii będzie wynosił mniej więcej połowę, Psycho znów spróbuje posłużyć się Meryl. Ogłusz ją po raz kolejny i przygotuj się do następnej fazy walki. Tym razem będziesz atakowany tylko kulami energii. Psycho Mantis będzie zniknął i pojawiał się w innym miejscu, skąd rzuci kulę i znów zniknie. Rozpracuj schemat miejsc, w



których się pojawia, i korzystając z tego unikaj obrażeń, jednocześnie kończąc walkę. Gdy Psycho Mantis padnie, obejrzyj sekwencję filmową i wyjdź przez drzwi w prawym górnym rogu pomieszczenia. Pod schodami znajdziesz trochę amunicji, weź ją, jeśli jest ci potrzebna, i przejdź przez kolejne drzwi.

Obszar 14: Jaskinia

Z miejsca, w którym zaczynasz poziom, pobiegnij w lewo, aby zabrać rację żywnościową i trochę amunicji. Wróć do miejsca startu i pójź w lewo, na końcu pokrytej śniegiem ścieżki znajdziesz przejście. Aby się nim przesuwać, musisz się czołgać. Po drugiej stronie czeka cię spotkanie ze stadem groźnych wilków. Unikając obrażeń, przedzieraj się w prawo, aż znajdziesz pierwszą jaskinię. Wczołgaj się do niej po amunicję do PSG-1, amunicję FAMAS, rację żywnościową i kilka tabletek

diazepamu. Wyczółgaj się z jaskini i przejdź kilka kroków w prawo. Wczołgaj się do tunelu i przejdź na jego drugą stronę. Tam spotkasz niegroźnego pieszka i Meryl, która już na ciebie czeka.

Obszar 15: Podziemne przejście

Zaraz po wejściu do tego obszaru usłyszysz od Meryl, że dzięki konfrontacji z Psycho Mantis wie, jak ominąć miny leżące pod śniegiem. Poczekaj, aż skończy mówić i przejdzie na drugą stronę. Wtedy rusz dokładnie jej śladem. Gdy obydwie znajdziecie się po drugiej stronie, zobaczysz kolejny filmik. Na ciebie Meryl pojawi się czerwony punkt celownika laserowego, a po chwili rozlegną się strzały. To kolejny z przeciwników, kobieta zwana Sniper Wolf, najlepszy strzelec, jakiego można sobie wyobrazić. Po kilku trafieniach Meryl padnie, nie możesz nic na to poradzić. Skontaktuj się z dowódcą i po rozmowie wróć aż na poziom B2 hangaru dla czołgów. Musisz iść tak daleko, bo tylko tam, w jednym z pomieszczeń zbrojowni, znajdziesz karabin snajperski – jedyną broń, którą możesz pokonać Sniper Wolf. Po zdobyciu karabinu wróć na miejsce, gdzie upadła Meryl, weź tabletkę diazepamu dla uspokojenia nerwów i rozpocznij pojedynek ze Sniper Wolf. Nie jest ona łatwym przeciwnikiem, strzela bardzo celnie i często zmienia miejsce, z którego strzela. Po pokonaniu jej rusz biegiem na północ i skręć w prawo, aby wejść do wieży. Przed samym wejściem zostaniesz złapany.

Obszar 16: Pomieszczenie medyczne

Pierwszym miejscem, które odwiedzisz jako więzień, będzie pokój przesłuchań. Tutaj Ocelot będzie próbował wyciągnąć od ciebie informacje. Jeśli poddasz się przesłuchaniu, Meryl zginie, przygotuj więc palce do ciężkiej pracy. Gdy Ocelot uruchomi maszynę do tortur, naciskaj klawisz akcji tak szybko, jak umiesz. Tylko od tego, jak szybko będziesz naciskać ten przycisk, zależy twój los. Ocelot trzy razy będzie próbował przełamać twój opór i gdy mu się to nie uda, trafisz do celi, w której leżą zwłoki szefa organizacji DARPA. Pokręć się

chwilę po pomieszczeniu, porozmawiaj przez radio ze znajomymi. Po chwili zostaniesz wezwany na kolejną "rozmowę" z Ocelotem. Będzie ona przebiegała tak samo jak pierwsza, więc musisz być twardy. Gdy wrócisz do celi, strażnik, który cię pilnuje, będzie musiał pilnie pójść za potrzebą. Wykorzystaj to i schowaj się pod łóżkiem. Po chwili zjawi się ubrany w strój maskujący Otacon, czyli doktor Emmerich. Porozmawiaj z nim, dostaniesz bułkę keczupu i chusteczkę do nosa. Wleź z powrotem pod łóżko, zanim wróci strażnik. Aby wydostać się z celi, możesz położyć się na ziemi i użyć keczupu. Lepiej jednak zostać pod łóżkiem i poczekać, aż strażnik wejdzie do pomieszczenia. Wtedy wybierając odpowiedni moment wyskocz spod łóżka i ogłusz przeciwnika. Po wyjściu z celi udaj się do pomieszczenia, gdzie byłeś przesłuchiwany, i zza stołu zabierz swoje rzeczy. Opuść to miejsce drzwiami po prawej stronie, uważaj przy tym na kamerę, która ich pilnuje.

Obszar 17: Wieża komunikacyjna A

Opuściwszy pomieszczenie do przesuwnych, znajdziesz się w znajomej okolicy. Masz już kartę umożliwiającą otwieranie drzwi do szóstego poziomu bezpieczeństwa włącznie, więc po drodze do miejsca, gdzie postrzelono Meryl, zaglądaj, gdzie się tylko da, i zabieraj wszystkie przydatne rzeczy. Będąc już w miejscu, gdzie stoczyłeś pojedynek snajperski, podejdź do drzwi, przed którymi zostawisz kilka chwil temu złapaną. Tym razem przejdiesz przez nie bez żadnych problemów. Idź korytarzem aż do końca. Zanim przejdiesz przez drzwi, porozstawiaj zdobyte wcześniej miny tak, aby pokrywały obszar, z którego przyszedłeś. Gdy tylko przejdiesz przez drzwi, w korytarzu, którym przyszedłeś, zaczną nadbiegać strażnicy. Część z nich polegnie na roztawionych przed chwilą minach, a z częścią będziesz musiał się rozprawić. Pozbieraj wszystkie przedmioty i wyjdź przez drzwi widoczne na dolnej ścianie. Jeśli potrzebujesz amunicji, znajdziesz jej dość sporo po prawej stronie. Generalnie jednak twoim celem jest wbiec po schodach na samą górę. Przygotuj sobie karabin i rację żywnościową, po czym zacznij biec. Nie zwracaj uwagi na wszystkich strażników, którzy cię ścigają. Tych, którzy strzelają do ciebie z góry, ogłuszaj i biegnij dalej. Pierwsze drzwi, które miniesz, są zamknięte na głucho, więc nie zwracaj sobie nimi głowy, tylko biegnij dalej. Gdy znajdziesz się na górze, idź tarasem, aż znajdziesz drabinę. Wdrap się po niej na górę. Wyjdź przez drzwi w prawym dolnym rogu pomieszczenia i podejdź do schodów widocznych na północy. Zanim do nich dojdiesz, zobaczysz scenkę, w której Liquid niszczy wieżę komunikacyjną. Gdy tylko przerywnik się skończy, użyj liny i korzystając ze wskazówek swojego dowódcy, zjedź na sam dół. Stań przed zamkniętymi drzwiami, obróć się twarzą na północ i za pomocą karabinu snajperskiego wykończ trzech strażników, którzy czekają na ciebie z karabinami gotowymi do strzału. Podbiegnij do miejsca, w którym stali, skręć w lewo i trzymając się blisko dolnej poręczy, podbiegnij do drzwi, uważając po drodze na strzały ze śmigłowca. Za pomocą karty otwórz drzwi i przejdź przez nie.

Obszar 18: Wieża komunikacyjna B

Zabierz wyrzutnię rakiet stinger i wyjdź przez drzwi na dole. Droga w dół prowadzi do windy, która w tej chwili nie działa. Idź w prawo i biegnij po schodach na dół tak szybko, jak tylko możesz. Okaże się, że schody między drugim a pierwszym piętrem zostały zniszczone, nie pozostaje ci nic innego, jak biec na górę. Koło windy porozmawiaj z Octaconem i biegnij dalej do góry. Zanim dotrzesz do szczytu schodów, będziesz musiał ominąć kilka kamer na piętrach jedenastym, piętnastym, dwiętnastym i dwudziestym trzecim. Możesz je ominąć, używając chaff grenades. Na samej górze, zanim wdrapiasz się jeszcze wyżej, pozbieraj widoczne tu stingery. Następnie wejdź na dach.

Obszar 19: Bitwa na wieży

Przygotuj sobie rację żywnościową i stinger. Pilotowany przez Liquidą śmigłowiec jest widoczny na radarze jako czerwona kropka. Cała zabawa polega na trafieniu go i ucieczce w bezpieczne miejsce.

Odpalaj rakiety tylko wtedy, gdy są już zablokowane na celu i nic nie stoi na ich drodze do śmigłowca. Po wystrzeleniu każdej rakiety wyłaczaj system celowniczy i chowaj się za nadbudówką na środku dachu. Gdy doprowadzisz pasek energii Liquidy do połowy, ten zdenerwowany odpali rakietę. Schowaj się i cierpliwie poczekaj, aż znów będziesz mógł strzelać. Gdy zestrzelisz Hinda, Otacon skontaktuje się z tobą, aby ci powiedzieć, że winda już działa i możesz zjechać na pierwszy poziom. Uzbój się w karabin i wróć na dziesiąte piętro. Wzwięj windę, wejdź do niej i zjedź na poziom pierwszy. Po drodze okaże się, że razem z tobą w windzie jedzie czterech niewidocznych żołnierzy. Aby ich wyraźnie zobaczyć, załóż thermal goggles i rozpraw się z nimi. Po wyjściu z windy idź w lewo po amunicję do karabinu snajperskiego. Następnie używając karty przejdź przez drzwi w lewym dolnym rogu. Idąc przez korytarz używaj chaff grenades, aby zmylić kamery, których jest tu dość sporo. Przejdź przez drzwi na końcu.

Obszar 20: Śnieżca

Ten obszar to niewielka, pokryta śniegiem równina. Gdy dojdiesz mniej więcej na jej środek, ktoś strzeli do ciebie z karabinu snajperskiego. Pogadaj z Otaconem, dowiesz się, że strzela do ciebie Sniper Wolf. Wybierz karabin snajperski i skieruj się na północ. Twoja przeciwniczka ukrywa się pomiędzy drzewami. Zanim zaczniesz strzelać, weź tabletkę diazepamu na uspokojenie i pokonaj Sniper Wolf raz jeszcze. Gdy kobieta padnie, podejdź do niej i oglądaj scenę, jaka się rozegra pomiędzy Snakiem, Sniper Wolf i Otaconem. Gdy będzie po wszystkim, zajmij się ograbianiem pomieszczeń magazynowych. Te na wschodniej i zachodniej ścianie są pilnowane tylko przez kamery. Magazyn w prawym górnym rogu mapy jest zamknięty – pozbieraj Claymore'y, bo zaraz będą ci potrzebne. Na koniec idź do magazynu w lewym górnym rogu i uważając na kamery dostań się do wyjścia.

Obszar 21: Huta

Przejdź przez drzwi widoczne na końcu korytarza, uzbój się w snajperkę i zlikwiduj strażnika, którego widać na północny zachód od ciebie. Wejdź na górny taras i zabierz stun grenades. Następnie przejdź na drugi koniec dolnego tarasu, stań plecami do ściany i powoli poruszaj się po gzymsie, aby dotrzeć na drugą stronę. Kucnij, gdy będzie się do ciebie zbliżał element maszyneryi, który może cię strącić na dół. Gdy znajdziesz się po drugiej stronie, zjedź na dół po schodach i pozbieraj znajdujące się tu przedmioty. Zjedź po kolejnych schodach i ostrożnie idź w prawy dolny róg hali, znajdziesz tam wejście do pomieszczenia kryjącego trochę amunicji. Poruszaj się po nim, uważaj na strugi rozgrzanej pary, które mogą ci zrobić krzywdę. Wróć w okolice schodów i przejdź przez drzwi w północnej ścianie hali.

Obszar 22: Winda towarowa

W pierwszym pomieszczeniu, do którego trafisz w tym etapie, znajdziesz sporo amunicji. Jeśli potrzebujesz naboju do karabinu lub pistoletu, pozbieraj skrzynki leżące koło wschodniej i zachodniej ściany. Następnie wejdź na platformę windy,

podejdź do panelu i wciśnij przycisk akcji. Winda ruszy, ale zanim zdąży zjechać na dół, wskoczy na nią trzech żołnierzy, z którymi będziesz musiał się rozprawić. Gdy zjedziesz na dół, idź do pomieszczenia po prawej stronie, uważając na kamerę pilnującą okolicy. Za drzwiami znajdziesz kolejną windę, a także kilka min, trochę amunicji i rację żywnościową. Zjedź windą na dół i pozbieraj rakietę oraz materiały wybuchowe leżące wzdłuż ścian. Przejdź przez duże drzwi.

Obszar 23: Magazyn

Gdy tylko wejdiesz do pomieszczenia, Vulcan Raven wywiezie cię na pojedynek. Ma to być walka na śmierć i życie, a Vulcan nie jest łatwym przeciwnikiem. Przede wszystkim poruszając się po magazynie, zwracaj baczną uwagę na to, gdzie znajduje się Raven, staraj się nie wchodzić mu w drogę i rozmieszczać miny w miejscach, przez które będzie przechodził. Bronią, którą możesz przeciwko niemu wykorzystać, są rakietę stinger (nie musisz czekać, aż zablokują się na celu) oraz Nikita. W wypadku tych ostatnich musisz manewrować tak, aby trafić Ravena od tyłu, każdą rakietę, którą zobaczysz, jest w stanie zniszczyć. Po skończonej walce oglądaj kolejny przerywnik. W trakcie oglądania dostaniesz od pokonanego przeciwnika jego kartę kodową. Gdy Vulcan umrze, przejdź przez drzwi w północnej części magazynu.

Obszar 24: Podziemna baza

Przygotuj chaff grenades, będziesz ich potrzebował tak bardzo, jak nigdy dotąd. Przez pierwszy korytarz przebiegnij, nie zatrzymując się, po drodze otworzą się pod tobą dwie zapadnie, w które, przy odrobinie szczęścia, nie wpadniesz. Idąc dalej, zauważysz ogromną liczbę kamer sprężonych z karabinami. Rzucaj chaff grenades i biegnij, jak szybko możesz. Skieruj się w lewo do wyjścia. Po przejściu przez drzwi trafisz do ogromnej hali, w której znajduje się tytułowy Metal Gear Rex. Podejdź do niego i pobiegij w prawo. Po drabinie wejdź na górę, pójź w lewo i skręć w prawo, aby dotrzeć do kolejnej drabiny. Wdrap się po niej na górę i po jeszcze kilku szczebelkach wejdź na szczyt maszyny. Po drugiej stronie zjedź na dół. Rozglądaj się, aby zlokalizować strażnika patrolującego teren. Zlikwiduj go za pomocą karabinu snajperskiego i idź w lewo wzdłuż ściany hali. Po drodze zbieraj amunicję i inne potrzebne rzeczy. W końcu dotrzesz do kilku schodków wiodących do pomieszczenia kontrolnego. Stań pod drzwiami i podsłuchaj rozmowę prowadzoną w pomieszczeniu. Gdy przerywnik się skończy, zauważysz, że karta PAL, którą miałeś przy sobie, spadła do ścieków na dole. Wróć na sam dół i po schodkach wleź do ścieku. Karta jest niewidoczna, ale powinieneś szybko ją znaleźć, chodząc na chybił trafił. Wróć do pomieszczenia kontrolnego, wejdź do niego uważając na kamerę i postępuj według wskazówek swojego przyjaciela. Umieść kartę PAL w pierwszym laptopie i wróć do magazynu, w którym walczyłeś z Ravenem. Zostań w tym pomieszczeniu tak długo, aż karta PAL zmieni kolor na niebieski. Wróć znowu do pomieszczenia kontrolnego, umieść kartę w środkowym laptopie i raz jeszcze zjedź na dół. Tym razem musisz dotrzeć do pomieszczenia, w którym zagrażały ci strugi pary. Zostań w

nim, aż karta zmieni kolor na czerwony, i po raz ostatni idź do pomieszczenia kontrolnego. Spiesz się, bo karta może wystygnąć. Umieść ją w ostatnim z laptopów i przygotuj się na niespodziankę. Właśnie uzbroiłeś głowice jądrowe. Mało tego, skontaktuje się z tobą Master Miller i dowiesz się, że tak naprawdę nazywa się Liquid Snake. Drzwi pomieszczenia kontrolnego zamkną się, a samo pomieszczenie zacznie się wypełniać trującym gazem. Skontaktuj się szybko z Otaconem, który otworzy ci drzwi. Zjedź po schodach i goń w prawo za Liquidem.

Obszar 25: Podziemna jaskinia

Aby wyłączyć Rexa, używaj chaff grenades zakłócających jego radar. Ustaw się naprzeciw maszyny i odpal stingera w jej lewe ramię. Rzuć kolejny chaff grenade i odpal kolejnego stingera. Powtórz to kilka razy, aż doprowadzisz jego poziom energii do połowy. W pewnej chwili na scenie pojawi się Ninja i w końcu dowiesz się, kim jest naprawdę ten jegomość. Twój niedawny wróg zacznie skakać i generalnie dość poważnie uszkodzi Rexa. Niestety, maszyna w końcu go dorwie, a ty będziesz mógł tylko bezsilnie patrzeć, jak Rex rozdeptuje Ninję niczym nędznego robaka. Dopiero po tym wydarzeniu Liquid znów zainteresuje się swoją osobą. W tej części pojedynku musisz celować w inne miejsce, tam gdzie siedzi Liquid. Używaj chaff grenades, aby ogłupiać maszynę, i stosuj następującą taktykę. Po rzuceniu granatu wbiegnij Rexowi między nogi, tam nie dostaną cię lasery i rakiety. Gdy znajdziesz się z drugiej strony, zablokuj stingera na celu, odpal i znów ukryj się między nogami. Powtarzaj ten manewr aż do skutku, czyli zniszczenia Metal Gear Rexa.

Obszar 26: Podziemna jaskinia - pojedynek Solida z Liquidem

Gdy Rex w końcu upadnie, obejrzyś sekwencję filmową pokazującą wymianę zdań między Solid Snakiem a Liquid Snakiem. Ostatnia walka rozegra się na korpusie zniszczonej maszyny. Masz pięć minut na ocalenie Meryl (lub Otacona, jeśli zdecydowałeś się poddać podczas tortur). Podbiegaj do przeciwnika i potraktuj go swoją śmiertelną kombinacją pięć-pięść-kopnięcie. Gdy Liquid zacznie mrugać, goń go, aż mu to minie, i znowu bij, ile wlezie. W końcu przeciwnik padnie, a ty będziesz musiał zacząć myśleć nad ucieczką.

Obszar 27: Droga ewakuacyjna

Idź za Meryl do garażu. Jedyny pojazd, w którym można znaleźć kluczyki, to ten po lewej stronie. Podczas ucieczki uważaj, żeby nie mieć za plecami strażnika. Wycełuj i strzel w beczki stojące po prawej i lewej stronie. Wybuch otworzy drogę, którą można uciec. Idąc dalej natrafisz na punkt kontrolny obsadzony przez strażników. Wykończ ich jak najszybciej i jedź dalej, nie oglądając się za siebie. W pewnym momencie zauważysz, że ktoś cię goni. Rzeczywiście - Liquid Snake nie daje za wygraną i za wszelką cenę próbuje cię powstrzymać. Strzelaj do niego, ile wlezie, i pędź w stronę końca tunelu. Tam czeka cię koniec gry, oglądaj uważnie outro, bo jest naprawdę ciekawe.

A oto szczegółowy opis przejścia wszystkich najważniejszych przeciwników.

Boss 1: Revolver Ocelot

To pierwszy poważny przeciwnik w grze i jako taki nie należy do zbyt wymagających. Podczas walki pamiętaj, że nie możesz używać żadnych materiałów wybuchowych, bo wszystko w pomieszczeniu - łącznie z tobą - wyłeci w powietrze. Poczekaj, aż Ocelot zacznie biec, i pobiegij w przeciwnym kierunku, aby go dogonić. Wyceluj z pistoletu SOCOM i gdy celownik laserowy znajdzie cel, strzelaj. Po dziesięciu trafieniach Ocelot ucieknie, a pasek obrazujący twój poziom zdrowia nieco się wydłuży.

Boss 2: Czolg

Drugi przeciwnik, którego musisz pokonać, grając w Metal Gear Solid. W zasadzie ciężko go uznać za bossa, ale ponieważ po jego pokonaniu wydłuża się pasek zdrowia, uznajemy tę walkę za walkę z bossem. Zanim zaczniesz ten pojedynek, pozbieraj wszystkie porożniane po okolicy miny Claymore, dzięki temu nie wpakujesz się na żadną z nich w czasie walki. Następnie podbiegnij do czołgu i rzuć chaff grenade na jego wieżyczkę. Celne trafienie wyeliminuje karabin maszynowy. Następnie podejdź bliżej i rzuć na wieżyczkę kilka zwykłych granatów. Po paru celnych trafieniach czołg wybuchnie, a pasek energii ulegnie wydłużeniu.

Boss 3: Ninja

Ten boss jest jednym z trudniejszych, a na pewno najbardziej denerwującym w całej grze. Ninja stosuje wiele różnorodnych taktyk, będzie walczył kamuflaż, chował się przed tobą, może również blokować strzały za pomocą misecz. Pamiętaj więc, żeby nie używać żadnej broni palnej, musisz go pokonać gołymi rękoma i nogami. Gdy włączy niewidzialność, użyj thermal goggles, aby go zlokalizować. Atakuj go, uważając na kontrataki, i doprowadź do stanu, w którym zaczną nim targać konwulsje. Wtedy możesz zakończyć walkę, używając karabinu. Pasek zdrowia wydłuży się o kolejny kawałek.

Boss 4: Psycho Mantis

To kolejny denerwujący przeciwnik. Na początku walki będzie kontrolował umysł twojej przyjaciółki i ta będzie próbowała cię zastrzelić. Dlatego uważając na jej sploty, postaraj się jak najszybciej ją ogłuszyć, wtedy będziesz mógł walczyć z samym Psycho. Gdy Meryl padnie, twój przeciwnik zacznie latać po pomieszczeniu i rzucać w ciebie kulami energii. Unikaj ataków i strzelaj do niego, ile wlezie. Gdy zacznie siłą telekinezy rzucać w ciebie przedmiotami, połóż się na ziemi, podchodź jak najbliżej i strzelaj. Po kilku chwilach Meryl znów podniesie się na nogi i będziesz musiał po raz kolejny ją ogłuszyć. Gdy padnie, zaatakuj Psycho i wykończ go. Po filmiku kończącym walkę twój pasek zdrowia ulegnie wydłużeniu.

Boss 5: Sniper Wolf

Ta walka nie należy do specjalnie trudnych, pod warunkiem że nie zabraknie ci diazepamu, który uspokaja oddech i pozwala spokojnie wycelować. Uzbój się w PSG-1, załóż thermal goggles i znajdź Sniper Wolf kryjącą się na tarasie naprzeciwko. Gdy wyjdzie z ukrycia, od razu strzelaj. Jeśli uda się jej trafić w ciebie, wstań i przenieś się w inne miejsce. Po kilku strzałach Sniper Wolf padnie, ty otrzymasz dodatkowe zdrowie i obejrzyś krótki filmik. Zapisz stan gry po skończonej walce.

W zasadzie nie jest to walka z bossem, ale ponieważ jest najtrudniejsza w całej grze, tak ją zakwalifikowaliśmy. Walczyć z Liquidem na górze zniszczonego Metal Geara i możesz używać tylko rąk i nóg, gdyż cały twój sprzęt został na dole. Nie możesz też uduśić Liquidy, więc wal go w morde, ile wlezie.

Boss 6: Hind D

Bitwa ze śmigłowcem na dachu wieży komunikacyjnej należy do najtrudniejszych w całej grze, ale przy odrobinie szczęścia wszystko powinno się dobrze skończyć. Gdy śmigłowiec atakuje, chowaj się za wystającymi elementami dachu, aby unikać obrażeń, po czym wyskakuj i celuj do niego ze stingerów. Strzelaj, jak tylko raketa złapie namierz, i uważaj, żeby nic nie znalazło się na jej drodze. Śmigłowiec jest dość wytrzymały, więc nie możesz marnować amunicji. Podczas całej walki Liquid wystrzelił dwie salwy rakiet i to one są dla ciebie najgroźniejsze. Na szczęście będziesz miał wystarczająco dużo czasu, żeby się schować. Kilkanaście trafień wystarczy, żeby Hind spadł na ziemię. Oczywiście nagrodą jest wydłużenie paska życia.

Boss 7: Sniper Wolf (ponownie)

Kolejna walka z królową strzelców wyborowych, jeszcze łatwiejsza niż poprzednia. Gdy tylko się rozpocznie, biegnij w prawo i schowaj się za skałami tak, żeby Wolf nie mogła do ciebie strzelać. Zamiast bawić się w strzelanie z karabinu snajperskiego, załatw ją raketami Nikita - ukrywa się za drzewami. Po kilku trafieniach Sniper Wolf w końcu umrze. Wiesz, z czym to się wiąże.

Boss 8: Vulcan Raven

Dzięki wrodzonej tępotce tego gościa walka z nim nie należy do trudnych, chyba że sam będziesz się pakował pod lufy jego działka. Najlepsze rezultaty osiągniesz używając rakiet stinger, ale wymaga to wystawienia się na ostrzał. Na szczęście Vulcan jest dość powolny i rzadko skręca, dlatego staraj się zachodzić go od tyłu i strzelać, z czego tylko możesz. Jeśli nie chcesz ryzykować spotkania, używaj rakiet Nikita, pamiętaj jednak, że trzeba nimi atakować od tyłu - od przodu Vulcan je zestrzeli. Jeśli masz pod dostatkiem min, możesz je rozstawiać na drodze swojego przeciwnika. Kilka celnych trafień i ten wielki koleś w końcu opuści ziemski padół.

Boss 9: Metal Gear Rex

To w zasadzie dwie walki w jednej. Metal Gear dysponuje dwoma rodzajami ataków. Gdy zadasz mu odpowiednią ilość obrażeń, zacznie używać drugiego rodzaju. Na początku rzucaj w niego chaff grenades i gdy tylko eksplodują, wystrzeluj stingera za stingerem. Powtarzaj tę operację, aż Metal Gear otrzyma odpowiednio dużo obrażeń i walkę przerwie krótki film.

Druga faza walki jest znacznie prostsza, gdyż dokładnie widzisz swojego przeciwnika. Niestety, nie możesz używać chaff grenades, dlatego unikaj ognia maszynowego, przebiegaj między jej nogami, odwracaj się i czekaj, aż w polu widzenia będziesz miał kokał. Odpal w niego kilka stingerów i powtórz całą operację. Po chwili Metal Gear Rex będzie już historią.

Boss 10: Liquid Snake

W zasadzie nie jest to walka z bossem, ale ponieważ jest najtrudniejsza w całej grze, tak ją zakwalifikowaliśmy. Walczyć z Liquidem na górze zniszczonego Metal Geara i możesz używać tylko rąk i nóg, gdyż cały twój sprzęt został na dole. Nie możesz też uduśić Liquidy, więc wal go w morde, ile wlezie.



Lara's back :)

Tomb Raider Story

z komputera do kina

Tomb Raider od lat przyciąga miliony odbiorców na całym świecie. 100 mln fanów mówi samo za siebie i właściwie dziwne, że fenomen Tomb Raidera nie stał się jeszcze w naszym kraju tematem np. pracy magisterskiej. Ewolucja gry nie byłaby możliwa bez jej głównej bohaterki Lary Croft - postaci bardzo charakterystycznej i jednoznacznie identyfikowanej z Tomb Raiderem. Dlaczego właśnie to (spośród wielu innych) cyfrowe dziewczę wywołuje w graczach przyspieszone bicie serca? Przecież bohaterki wielu innych gier mają równie dużo "walorów" i na pewno nie są mniej atrakcyjne (ot, choćby Rynn z Drakana).

Czarny Iwan

Być może przewaga Lary tkwi w tym, że była pierwszą, w pełni trójwymiarową postacią kobiecą. Ten trójwymiar wówczas jeszcze w nieco pikselowej formie pozwalał już zaobserwować atrybuty Lary. Rzesze graczy przekonały się, że bohaterka bez wątpienia jest kobietą. I to jaką! Silną, dynamiczną, pewną siebie, a przede wszystkim... posłuszną, gotową ruszyć do boju na każde skinienie swojego pana, ba! Właściciela i władcy! Wystarczy tylko zamknąć się w pokoju, odpalić grę i uruchomić swe fantazje...

Ewolucja Tomb Raidera następowała stopniowo. Co najdziwniejsze: kolejne wersje gry cały czas bazowały na niewielkim tylko zmodernizowanym silniku, co w wypadku ostatniej odsłony TR było powodem niezadowolonych wielu graczy. Uwielbienie uwielbieniem, ale technika idzie do przodu, czego fachowcy z Eidos i Core Designa usilnie nie zauważali. Karty graficzne mają obecnie częstokroć więcej pamięci niż cały PC za czasów pierwszego TR. Nie da się również ukryć, że nowe możliwości to również lepsza rozdzielczość, więcej szczegółów i... jeszcze bardziej "anatomiczna" Lara!

Eidos dał jednak swoim klientom powód do intensywnych rozmyślań i bezsennej nocy i to bez konieczności inwestowania w grę komputerową, mianowicie zatrudnił uroczą dziewczętą, które stały się Larą Croft - jak najbardziej prawdziwą żywą, nawet, że pozwolę sobie użyć tego słowa - namacalną. Przy okazji wszystkich większych imprez mogliśmy podziwiać ich wdzięki, a potem, będąc już w domu, grać, grać i jeszcze raz grać. (I marzyć :)).

Zacznijmy jednak od początku.

Pod koniec 1996 roku Eidos wydaje grę w konwencji zręcznościowo-przygodowej - TPP i zatytułowaną Tomb Raider. Gracz pomagał uroczym pani archeolog Larę Croft, która szukała mitycznego, zaginionego artefaktu zwanego Scion. Kilkanaście rozbudowanych poziomów pełnych agresywnych przeciwników nie zmogło Lary. Zwycięsko wychodziła ze wszystkich opresji, odnajdując ostatecznie ów Scion. Już wtedy, w za-



sach zmiernych DOS-a (kto jeszcze wie, co to takiego), Lara poruszała się z niezwykłą gracją. Kiedy szła powoli przez katakumby, jej biodra kołysały się nadzwyczaj naturalnie. Inny obrazek - Lary w biegu - od razu skojarzył mi się z palmą kokosową falującą na wietrze. Jak grzyby po deszczu zaczęły powstawać portale internetowe dotyczące gry i jej bohaterki. Pojawiały się też pierwsze zdjęcia, na których można było obejrzeć Larę w całej krasie, bez zbędnych opakowań. Mogliśmy też poznać życiorys bohaterki, dowiedzieć się co jada na śniadanie, jaką literaturę czyta, co lubi robić najbardziej. W prasie zagranicznej zostają opublikowane pierwsze wywiady z Larą. Bohaterka Tomb Raidera zaczyna zarabiać ogromne pieniądze, co, zważywszy, że właściwie nie istnieje, zakrawa na paranoję!

Już w rok po premierze TR z angielskich tłoczników wyjeżdżają tiry z Tomb Raiderem 2. Gra rzuca na kolana wielbiciele Lary i nie tylko. Skóra panny Croft staje się gładka jak pupcia niemowlęcia, a dzięki wsparciu dopalaczy pozbawia się pikselowego cellulitisu. Wymuskana i jak na

tamte czasy rewelacyjna grafika przyciąga nie tylko zdeklarowanych heteroseksualistów. Akcja tego przeboju toczyła się w wielu miejscach, m.in. w Chinach, Tybecie, Wenecji czy tajnych bazach wojskowych. Wyższy niż poprzednio poziom trudności gry sprawia, że trzeba nad nią posiedzieć nieco dłużej. Ale czy nie o to właśnie chodziło?

Nikt nie zdążył jeszcze ochłonać, a Eidos przypuszcza już kolejny atak Tomb Raiderem Gold, czyli TR Unfinished Business - tym samym zostaje zapoczątkowana owocna dla Eidos praktyka wypuszczania specjalnych dodatków. Tym razem w grę trafiamy do Egiptu. Ponadto Tomb Raider zalicza jeszcze dwie edycje specjalne, czterolevelową Golden Mask i składającą się z pięciu poziomów The Last Artifact. Lara wyjeżdża m.in. do Londynu, odwiedza Szkocję itp. Dla graczy nie oznacza to szczególnie wielu zmian, no, może oprócz poprawionych lokacji w The Last Artifact (gra hula na rozwiniętym engine'ie TR3).

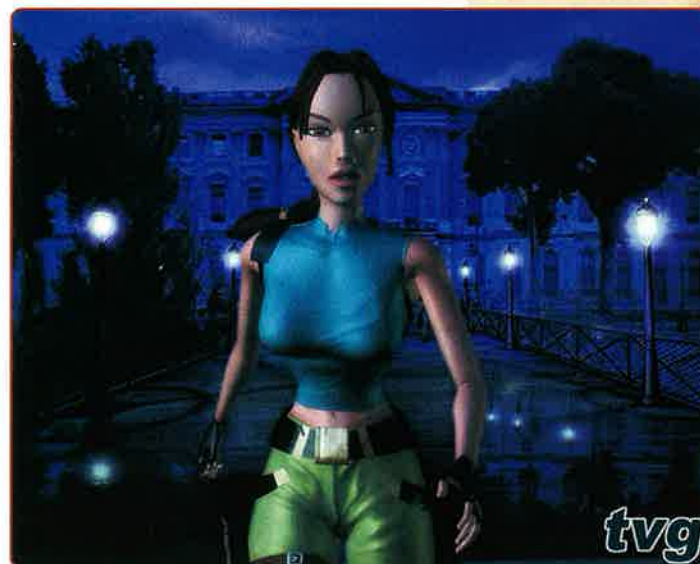
Niekończąca się historia trwa. Tomb Raider 3 wychynął na arenę pod koniec 1998



pie woda, a pewne części jej ciała są jeszcze bardziej krągłe i spore niż dotychczas.

Początek Tomb Raidera 5: Chronicles uwniosła serca zaciekle przeciwników TR. Bowiem gra zaczyna się pogrzebem naszej seksownej bohaterki. Starzy przyjaciele Lary wspominają jej przygody. Jest to oczywiście doskonały pretekst, aby rozegrać kilka scenariuszy...

Jeżeli nadal czujecie niedosyt, to teraz dobra wiadomość. Oficjalny termin premiery filmu Tomb Raider: Next Generation przewidziano na koniec bieżącego roku. Modyfikacje mają być ogromne - całkowita wymiana silnika, nowe make-upy Lary itd. Ile tych zmian rzeczywiście nastąpi, trudno przewidzieć, szef projektu Adrian Smith tylko uśmiecha się tajemniczo. Wiadomo jednak, że gra rozpoczyna się w Paryżu i będzie można sterować



Lara nowej generacji

roku. Lara musi znaleźć cztery fragmenty meteoru (piąty odnalazł się ostatecznie w The Last Artifact). Krew graczy gotuje się, kryształki śnią się po nocach. Znaleźnienie wszystkich kamyków było prawdziwą sztuką, a to właśnie one pozwalają zapisać stan gry. Oj, nie była to łatwa prępa!

Co bardziej cierpliwi mogli pocieszyć się już po roku. Grudzień '99 - Mikołaj zostawia pod choinką Tomb Raidera 4: The Last Revelation. Mały powrót do przeszłości, bowiem Lara wraca do Egiptu. Dziewczyna zdobyła umiejętność bujania się na linie i otwierania drzwi. Można sobie nawet zrobić małe wybory miss mokrego podkoszulka (kandydatka wprawdzie jedna, ale bezkonkurencyjna! :)). Z warkoczy Lary ka-

nie tylko panną Croft, która rozwijała będzie swoje umiejętności. Jeżeli np. będziesz zmuszał ją (fajnie, co?) do regularnych treningów z bronią, jej umiejętności w tym zakresie wydatnie wzrosną. Nowa gra ze względu na zmianę charakteru będzie przeznaczona dla nieco starszych graczy.

Jeżeli film kinowy okaże się przebojem, TR: Next Generation zostanie sprzedany w każdej liczbie. Reklama, jaką już w tej chwili zrobiono filmowi, jest jak młyn na wodę dla Eidos. O samym filmie i odtwórczyni roli Lary jeszcze za chwilę. Najpierw jednak kilka słów o body-dublerkach wiecznie zabieganej panny Croft.

Dziewcząt, które wyglądały kropka w kropkę jak Lara i występowały na różnych

imprezach masowych, były dziesiątki. My również mieliśmy własną Larę przy okazji 3 rocznicy istnienia CDA. (Nie wspominając o coraz to nowych sobowtórach każdego miesiąca.) Jednak tych, które oficjalnie wybrała firma Eidos, było tylko cztery.

Pierwszym żywym wcieleniem Lary Croft została Rhona Mitra. Zanim została Larą pracowała jako aktorka i modelka. Grała w przedstawieniach teatralnych i produkcjach telewizyjnych (role drugoplanowe). Zwolennicy jej talentu aktorskiego polecają film Pitch Black, natomiast fani innych wdzięków po prostu album ze zdjęciami. Trzeba powiedzieć, że Rhona powiększyła silnikowo biust z rozmiaru 24 A do 34 DD (taki ma Lara). Ta "silikonowa dziewczyna" nagrała nawet kilka piosenek, które miał znaleźć się na albumie TR, jednak ostatecznie płyta nie została wydana. Rhona przez wielu została uznana za najlepszą dublerkę Lary. Być może dlatego, że była po prostu pierwsza, a może ze względu na jej naturalny sposób bycia i wdzięk, który zjednał jej fanów. Niestety Rhona nie pracuje dłużej dla Eidos.



Imię i nazwisko: **Rhona Mitra**
Kolor oczu: brązowy
Wzrost: 173 cm
Wymiary: biust 86, talia 61, biodra 89
Data urodzenia: 1976
Narodowość: W. Brytania
Stan cywilny: Panna

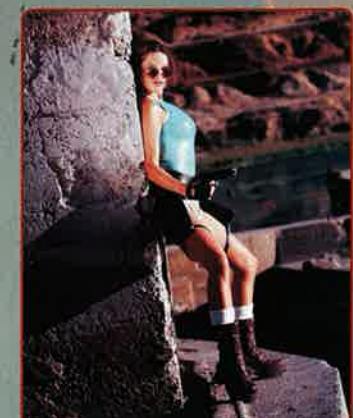
Kolejną dziewczyną, którą wciśnięto w obcisłe szorty i kazano wymachiwać plastikowymi Berretami została Nell McAndrew. Dlaczego właśnie Nell wiedzą tylko faceti z Eidos. Jest bowiem naturalną blondynką i ma zielone oczy. Trzeba było nieco ją "wymodelować", aby przypominała córkę lorda Croft. Nell to bardzo pra-

cowa osoba. Przed wcieleniem się w rolę Lary była już wcześniej zwyciężczynią konkursu "twarz roku '97" w Babyham, hostessą w popularnym w Wielkiej Brytanii programie telewizyjnym "Man Oh Man", można też było zobaczyć jej szalone zdjęcia w... magazynach dla panów lub reklamujących doskonałą białiznę damską (Tabloid Press). Nell jest profesjonalną modelką (ma nawet swoją stronę internetową), a jej doświadczenie sprawiło, że rola Lary nie była dla niej wielkim obciążeniem. Wspaniałe warunki fizyczne Nell zapierały dech w piersi. W jednym z wywiadów na pytanie o najbardziej wstydliwą sytuację odpowiadała: "rozebrać się, nie zdając sobie sprawy z obecności faceta myjącego okna". Czy to nie urocze?



Imię i nazwisko: **Nell McAndrew**
Kolor oczu: zielone
Wzrost: 179 cm
Wymiary: biust 81, talia 63, biodra 90
Data urodzenia: 6 listopada 1975
Narodowość: W. Brytania
Znak zodiaku: Skorpion

Kiedy romans Nell z Eidos dobiegł końca, na jej miejsce powołano... Larę. Imien-





Luz, ludziska, luz!

No tak, tak, odliczanie do wakacji trwa! To od razu poprawia humor. Mam też nadzieję, że po przeczytaniu tego działu wasz nastrój jeszcze bardziej zwymknie. Tym bardziej że z uwagi na nadchodzące letnio-luzackie czasy dodaliśmy (czasowo) dodatkową stronę dla tego działu.

Przypominam jeszcze, że zawarte tu teksty są autorstwa czytelników CDA lub zostały wyszerpane z różnych zakamarków Internetu. Miłej zabawy!

Jak zirytować ludzi w pracowni komputerowej (częściowo na podstawie własnych doświadczeń)

1. Zaloguj się, odczekaj parę sekund, zrób wielkie oczy i przerażonym głosem powiedz: "O mój Boże! Znaleźli mnie!!!", po czym błyskawicznie naciśnij reset.

2. Wybuchnij szaleńczym śmiechem, śmiej się przez jakieś 3 minuty, po czym nagle przestań i patrz się na wszystkich podejrzliwym wzrokiem.

3. Pisz, mocno stukając w klawisze, nisko pochylony nad klawiaturą i rzucaj złe oraz podejrzliwe spojrzenia na osoby, które patrzą, co robisz.

4. Wejść jako pierwszy do pracowni i podłączyć monitory na krzyż - tzn. niech komputer twego kumpla podłączony jest pod twój monitor itp. Patrz, co się dzieje :).

5. Napisz program grający melodię ze Smurfów na emulowanej SB16 jako MID, z maksymalną głośnością, i zapętl go.

6. Pracuj normalnie, po czym nagle udaj, że jesteś przerażliwie zaskoczony czymś, co widzisz na ekranie... na koniec wolno wpętnij pod biurko i drzyj.

7. Zapytaj się kogoś obok, czy wie, jak włamać się na serwery Pentagonu.

8. Zanim włączysz komputer, przeżegnaj się lub zapal kadzidło i zacznij bić pokłony, mrucząc jakąś mantrę albo modlitwę po łacinie.

9. Połóż na biurku młotek. Jak ktoś się zapyta, po co ci on, uśmiechnij się tajemniczo i powiedz: "Wiesz, czasem bywa BARDZO pomocny w pracy".

10. Nagle przerwij pisanie i przez minutę przeklinaj swoje parszywe życie. Po czym zrelaksowany, z uśmiechem znów bierz się do pracy [pozdrowienia dla Elda :)].

11. Rozbierz się do naga i z kamienną miną rozpocznij pracę, ignorując spojrzenia otoczenia.

12. Wyrysuj pentagram na obudowie monitora, wyjaśniając, że to w ramach profilaktyki antybakteryjnej.

13. Za każdym razem gdy komputer coś przetwarza/doczytuje, mów półgłosem: "ochprosęproszęproszęproszę...", a na koniec wrzaśnij: "Udało się!!!", gdy komputer skończy doczytywanie.

14. Z mocno skrzywioną miną rozglądaj się wokół komputera. Wyjaśnij otoczeniu, że chatowałeś z lekarzem i on stwierdził, że chyba dysk ci wypadł.

15. Gdy zwalniasz stanowisko, że łzami w oczach uściśnij rękę temu, kto siada na twoim miejscu, i wyszeptaj: "Naprawdę tego nie chciałem, przepraszam za wszystko" i szybko odejdź.

16. Weź w usta wykałaczkę, włóż ręce w kieszenie i pisz, uderzając w klawiaturę wykałaczką.

17. Jeśli siedzisz na obrotowym krzeselku, kręć się ile sił, podśpiewując: "Hej ho, do pracy by się szło", i to fałsetem.

18. Przylep sobie wydrukowany screen z Larą (Indianą Jonesem, jeśli wolisz) do monitora i zacznij przemawiać do niej/jego pieszczotliwie, po czym skarż się głośno na jej/jego obojętność.

19. Spróbuj włożyć cartridge z Nintendo do napędu dysków, po czym zawołaj administratora i poskarż się, że ten komputer jest chyba felemry.

20. Po odpaleniu Uniksa/Linuksa dziw się głośno, że ktoś wyciął napis: "Windows" przy starcie systemu.

21. Ściągnij z netu dzieła wszystkie Szekspira i wydrukuj na drukarce laserowej (lub atramentowej) w negatywie: białe literki na czarnym tle. Życzliwie tłumacz innym, że jeszcze tylko około 2340 karteek do końca.

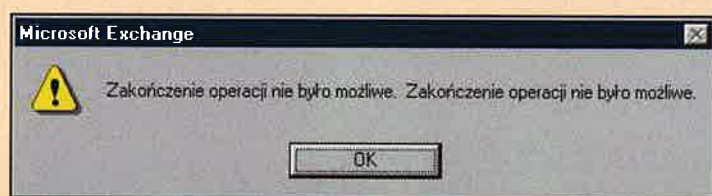
22. Siedź i z tępą miną patrz w monitor, śliniąc się i obgryzając paznokcie. Gdy to nie robi wrażenia, zacznij obgryzać paznokcie u nóg. Jeśli i to nie pomaga - obgryzaj paznokcie u nóg sąsiadów.

23. Co jakiś czas patrz na swego sąsiada, chichocząc złośliwie, stuknij parę razy w klawiaturę, znów patrz na niego z oczekiwaniami i chichocząc, po paru sekundach z lekko zdziwioną miną spójrz w swój monitor, pal-

nij się w czoło, coś tam popraw, naciśnij Enter i radośnie oraz z oczekiwaniami patrz na sąsiada...

24. Jeśli masz łupież, strząśnij go na dłoń i troskliwie połóż na klawiaturze sąsiada, uśmiechając się przepraszająco.

25. Postaw na biurku duże zdjęcie prezydenta oprawione w możliwe kiczowatą złotą ramkę - i twierdź, że to motywuje cię do pracy.



26. Zdejmij buty, postaw je na monitorze. Patrz przez chwilę, zdejmij skarpetę i połóż obok buta... po pewnym namyśle dodaj tam drugą skarpetkę. Uśmiechnij się i stwierdź, że teraz wszystko wygląda harmonijnie.

27. Weź klawiaturę i siadaj pod komputerem. Wyjaśnij, że w ten sposób nikt nie będzie mógł zobaczyć twego hasła.

28. Wykrzyknij histerycznie: "Co za cholerne zboczeńcy!!!", a gdy wszyscy runą do twego komputera, wyjaśnij, że myślałeś o ludziach lubiących słuchać disco-polo.

29. Przypisz każdemu klawiszowi jakiś inny świrujący uszy dźwięk, po czym załóż słuchawki walkmana, włącz sobie muzykę i zacznij pisać.

30. Zacznij jeść myszkę.

31. Nachyl się nad sąsiadem i powiedz: "Przepraszam, może mi pan na chwilę pożyczyć swoją klawiaturę" - po czym weź ją, nie czekając na odpowiedź.

32. Kładź na monitorach i obudowach komputerów silne magnesy.

33. Gdy komputer zakończy obliczenia, zacznij je sprawdzać, głośno licząc na palcach w stylu: "Osiem, pięć w rozumie, to razem będzie siedemdziesiąt... dodać dwa..." itp.

34. Siadaj przy najsilniejszym kompie w pracowni i przez 5 godzin graj w Tetrisa albo Saperę.

35. Głośno i ostentacyjnie stukaj w ten sam klawisz kilkanaście razy (najlepiej w tym celu jest spacja) - tak długo, aż twój sąsiad zacznie na ciebie patrzeć. Wtedy ty nachyl się nad jego klawiaturą i naciśnij parę(naście?) razy Delete, kasując tu, co on pisze. I zaniepokojonym głosem stwierdź: "Kurde, twój Delete działa, a mój nie!". Potem znów stuknij w swoje klawisze i stwierdź z goryczą: "Ctrl + Alt + Del u mnie też nie funkcjonuje", i nachyl się nad jego klawiaturą... Jeśli jest szybszy od ciebie i zdola cię zatrzymać, znów

stuknij w swoją klawiaturę i wykrzyknij: "Kurde, ale jestem debil... cały czas stukam w spację... ha, na szczęście NIC mi się nie skasowało!". Uśmiechnij się do niego radośnie i wróć do pracy.

36. Idź do admina i skarż się, że komputer zjadł ci dyskietkę. Gdy gość rozkręci obudowę, wyjmie stację dysków i rozkręci ją, przypominaj sobie, że to było tydzień temu i chyba w innej pracowni.

37. Spójrz w ekran, zarechocz, wykrzyknij: "Naprawdę to zrobiłem?!", Śmiejąc się, wyłącz komputer, zbierz swoje rzeczy i szybko opuść pracownię, nadal nie przestając się śmiać.

38. Co pewien czas udawaj, że gwałtownie oganiasz się od niewidocznej muchy, narzekając, że jej brzęczenie nie pozwala ci się skoncentrować.

39. Na IRC-u zwróć się do totalnie obcej osoby, jakbyś był jej najlepszym kumpłem. Im bardziej będzie chciał(a) ci wytłumaczyć, że to pomyłka, tym bardziej używaj tekstów w stylu: "Stary, przestań się robić jaja i zacznijmy w końcu gadać o interesach", "Świetny dowcip, stary", "Przestań się w końcu wygłupiać" itp.

40. Podobny numer zrób komuś, kto ircuje. Dyskretnie zajrzyj mu przez ramię, jaki ma nick, i potem pisz do niego to co wyżej, dodatkowo dodając: "Nie drap się po karku, gdy ze mną rozmawiasz", "Nie krzyż się" itp. (naturalnie chodzi o to, byś opisywał jego prawdziwe reakcje).

41. Pisz ołówkiem po monitorze, narzekając, że chyba się popsuł, bo nie pisze.

42. Co jakiś czas wybuchaj chichotem i kasuj ekran. Wyjaśnij, że to cyberseks.

Ostatnie słowa...

Matki - Zrobiłam porządek w twoim pokoju!
Elektryka - Co to za kabel???
Pasażera - Z prawej wolna!
Listonosza - Dooobry piesek...
Chemika - A teraz ten roztwór wlewamy tu...
Sapera - Tnę czerwony!
Dyrektora - Nie ma pieniędzy na podwyżki.
Samobójcy radzieckiego - Towarzysze, nie strzelajcie!
Generała Custer - Skąd tu się wzięli ci wszyscy Indianie?
Tresera lwów - Zaraz, zaraz, dlaczego zasuwa jest z TAMTEJ strony kratki?
Żołnierza - Chwila moment, jeżeli TU jest zalewaczka, to co teraz jest TAM?
Pilotu samolotu rejsowego - Cholera, nie dość że ten pas jest taki krótki, to jeszcze jaki szeroki!
Polityka - Nie wezmę tych pieniędzy.
Polityka 2 - Powiem całą prawdę.
Prostytutki - Nie potrzebuję opiekuna.
Sklepiarkarza - Niepotrzebna mi ochrona.
Ikara - Jakoś leci...

Czy jesteś jeszcze młody?

Jeśli na większość pytań odpowiesz "tak" - już nie jesteś!

*O 6 rano wstajesz, a nie kładziesz się spać.
*W lodówce trzymasz więcej jedzenia niż picia.
*Znasz każdego ze śpiących w twoim domu.
*Nosisz ze sobą parasol.
*Siedmiogodzinne popijawki się już nie zdarzają.
*Nie chodzisz do supermarketu ze wszystkimi przyjaciółmi.
*W domu działa ogrzewanie i jest posprzątane.
*Twoi przyjaciele zawierają związki małżeńskie i rozwodzą się, zamiast się po prostu spotykać i rozstawać.
*Płacisz podatki.
*Zamiast ok. 90-130 dni wakacji w roku masz ich 20-30.
*Dziny i pulower nie są już eleganckim strojem.
*Dzwonisz na policję, bo te cholerne dzieciaki z mieszkania obok nie chcą ściszyć muzyki.
*Wstajesz rano z łóżka, nawet jeśli pada.
*Nie masz pojęcia, o której zamykają najbliższą budkę z hamburgerami.
*Pomysłów na drinki nie czerpiesz z doświadczenia lokalnych wczelągów.
*Nie odkładasz niedojedzonej pizzy do lodówki na później.
*Nie spędzasz połowy dnia na strategicznym planowaniu trasy wieczornej eskapady po knajpach.
*Nie przystoi ci już spać w poczekalni dworcowej.
*Nie potrafisz już przekonać mieszkających z tobą do "picia do rana".
*Zawsze wiesz, gdzie jesteś, gdy się budzisz.
*Nie zdarzają ci się już drzemki od południa do 18.
*Pożar w kuchni nie jest już powodem do dobrej zabawy.
*Do apteki chodzisz po panadol i coś na wrzody, a nie po alka - prim i testy ciążowe.
*Pamiętasz imię osoby, obok której się budzisz.

*Śniadania jesz w porze śniadania.

*W twojej kuchni nie mieszkają myszy ani szczury.

*Lista zakupów jest dłuższa niż zupka z kubka i sześciopak piwa.

*Używasz odkurzacza.

*Łamanie prawa oznacza przekroczenie dozwolonej prędkości o 10 km/h.

*Zamiast mówić: "już nigdy tyle nie wypiję", mówisz: "nie potrafię już pić tyle, co kiedyś".

*Ponad 90% twojego czasu spędzonego przed komputerem to zwykła praca.

*Już nie pijesz w domu przed wyjściem do knajpy, żeby tam zaoszczędzić.

Nowy wirus!

E-mail "Bad Times" należy, nie czytając, usunąć natychmiast po otrzymaniu. By można było zatrzymać rozprzestrzenianie się wirusa, poniższą informację należy niezwłocznie przekazać wszystkim znanym sobie użytkownikom poczty elektronicznej znajdującym się w książce adresowej. Ponadto należy poinformować wszystkich przyjaciół, krewnych i sąsiadów. Jeśli przestanie działać system poczty elektronicznej, wiadomość należy przekazywać dalej za pomocą faksu.

Chodzi o najbardziej niebezpieczny dotychczas wirus e-mailowy. Obecnie nie ma środków zaradczych. Formatuje on dysk twarde i usuwa wszystkie dane. Nie tylko dane tam zawarte, lecz również dane na dyskietkach leżących w pobliżu PC. Wirus ustawia termostat lodówki na temperaturę, w której topnieją zapasy lodów i kwaśniej mleko. Rozładowuje chipy kart płatniczych, rozmagne-sowuje paski magnetyczne kart kredytowych, przeprogramowuje PIN kart EC, zmienia ustawienie głowicy magnetowidu i poprzez wytwarzanie drgań rysuje odsłuchiwanie aktualnie CD. Wskutek zniknięcia czasu sprzeczności odbiera poczucie czasu i znika poprzez otwór w jelicie cieniem. Uprzednio przesyła byłej dziewczynie/byłemu chłopakowi twój aktualny numer telefonu. Wirus ten odsłuchuje wiadomości z automatycznej sekretarki i kasuje je. Wypuje środki przeciw zamarzaniu do akwarium. Wirus wypija całe piwo i przed wizytą znajomych kładzie twoje brudne skarpetki na stole w dużym pokoju. Gdy zaśniesz, wirus ukryje kluczyki do samochodu i spowoduje zakłócenia w radiu samochodowym, tak że stojąc w korku będziesz słyszeć tylko jednostajny szum. Ten groźny wirus obleje twoje szkła kontaktowe klejem Super Glue. Wypie powodujący śwedzenie proszek do pudru. Zamieni szampon z pastą do zębów, te zaś z pastą do butów. Zarezerwuje hotel za pomocą twojej karty kredytowej. "Bad Times" powoduje śwedzące podrażnienie skóry, egzemy i anginę ropną. Wirus pozostawia otwartą pokrywę muszli klozetowej, a suszarkę do włosów niebezpiecznie blisko wanny pełnej wody. Wirus jest podstępny i subtelny. Działa w sposób przerażający. Jest koloru fioletowego.

To tylko niektóre skutki jego działania. Proszę postępować zgodnie z instrukcją i przekazać ją wszystkim znajomym posługującym się Internetem. Najlepiej po 30 razy pod rząd, bo inaczej mogą przegapić tę wiadomość!

Z okazji bliskiego już Dnia Dziecka...

Kilka sposobów na sprawdzenie, czy jesteś już gotowa(y) zostać rodzicem:

Ona: Aby przygotować się do macierzyństwa, włóż szlafrok, przymocuj na brzuchu worek z grochem. Trzymaj go tam 9 miesięcy. Po tym czasie wyjmij z worka 10% grochu.

On: Aby przygotować się do ojcostwa, pójdz do najbliższej apteki, wyłóż całą zawartość portfela na ladę i oddaj aptekarzowi. Następnie pójdz do supermarketu i załatw, by cała twoja pensja była przelewana bezpośrednio na konto sklepu.

Razem: Aby przekonać się, jak będą wyglądały twoje noce, powinieneś chodzić po pokoju od 5 po południu do 10 wieczorem, nosząc mokry tobołek o wadze około 5 kilogramów. O 10 wieczorem odłóż tobołek, nastaw budzik na północ i idź spać. O północy wstań i chodź po pokoju z tobołkiem na rękach do godziny pierwszej. Nastaw budzik na 3 rano. Ponieważ nie możesz zasnąć, wstań o 2 i weź sobie coś do picia. Wróć do łóżka o 2.45. Wstań, gdy budzik zadzwoni o 3. Śpiewaj piosenki przy zgaszonym świetle do godziny 4.40. Ustaw budzik na 5. Wstań i zrób śniadanie. Postępuj tak przez 5 lat. Sprawiaj wrażenie zadowolonego z życia.

Wydrąż melon, robiąc mu z boku mały otwór o średnicy piłeczki pingpongowej. Zawieś na sznurku u sufitu i rozbujaj. Weź miseczkę wodnistej papki i spróbuj za pomocą łyżeczki przełożyć połowę do wnętrza bującego się melona, udając przy tym, że jesteś samolotem. Drugą połowę papki wylej sobie na kolana. Jesteś już gotów karmić roczne niemowlę. Aby przygotować się na karmienie raczkującego dziecka, rozsmaruj dżem na kanapie i wszystkich zasłonach. Ukryj paluszek rybną za szafą i zostaw go tam na parę miesięcy.

Ubieranie maluchów nie jest wcale takie łatwe, jak się wydaje. Kup ośmiornicę i siatkową torbę. Spróbuj włożyć ośmiornicę do torby tak, by żadne jej ramię nie wystawało na zewnątrz. Czas przeznaczony na to zadanie: całe przedpołudnie.

Przygotuj się do wyjścia rano z domu. Czekaj pół godziny przed drzwiami do ubikacji. Wyjdź z domu. Wróć. Wyjdź i odejdź kilkanaście metrów od domu. Wróć. Wyjdź, ale idź bardzo powoli. Po drodze zatrzymaj się, by dokładnie przyjrzeć się każdemu niedopałkowi na chodniku, każdej gumie do żucia, każdemu papierkowi i każdemu martwemu owadowi. Wróć do domu. Krzycz głośno, że masz już tego dosyć, aż sąsiedzi staną w oknach i z zaciekawieniem



zaczną się na ciebie gapić. Teraz jesteś już gotów, by zabrać swojego malucha na spacer.

Pójdz do supermarketu, zabierając za sobą cokolwiek, co przypomina dziecko w wieku przedszkolnym. Najlepiej nadaje się do tego dorosły kozioł. Jeśli chciałbyś mieć więcej niż jedno dziecko, weź ze sobą kilka

koźłów. Zrób sprawunki na cały tydzień, nie spuszczając koźłów z oczu ani na chwilę. Zapłać za wszystko, co koźły zjedzą lub zniszczą.

Nauć się na pamięć imion bohaterów do-branoczek. Kiedy zorientujesz się, że śpiasz podczas kąpieli: "Ja jestem pan Tik-Tak!", jesteś gotów, by zostać rodzicem.

Pamiętaj, aby wszystko to, co mówisz, powtarzać przynajmniej pięć razy.

Zanim dorobisz się potomstwa, poszukaj ludzi, którzy mają już dzieci. Krytykuj ich bezustannie za brak konsekwencji i cierpliwości, za to, że nie uczą swoich pociech dyscypliny i że pozwalają im na wszystko. Doradzaj im bez przerwy, co powinni zrobić, by dzieci wcześniej szły spać, jak mają nauczyć je dobrych manier i zachowania przy stole. Ciesz się tym okresem. Nigdy później nie będziesz już tak doskonałym ekspertem w wychowaniu dzieci.



Big Brother dla programistów

Grupę 16 początkujących programistów umieszcza się w budynku opuszczonym przez niedawno upadłą firmę dot.com. Celem gry jest zostanie ostatnim programistą w firmie. Gra rozpoczyna się od podziału grupy na dwa konkurujące zespoły zajmujące się różnymi technologiami (Lotus Notes + Oracle, SQL Server + HTML itp.). Zespoły starają się utrudniać sobie nawzajem pracę przez ciągłe zmiany wymagań i interfejsów oraz opóźnianie integracji za pomocą zmian w strukturze projektu.

Gospodarzem gry jest kierownik średniego szczebla, który co pewien czas żąda wprowadzenia do projektu bezsensownych nowych funkcji. Ta grupa, która w danym tygodniu najbardziej podpadnie kierownikowi, głosuje nad wyłonieniem spośród siebie koźła ofiarnego, który zostanie wyrzucony z pracy. Nad wszystkim czuwa zarząd złożony z osób niemających nic wspólnego z inżynierią oprogramowania: historyk sztuki, fizyk, handlowiec, a także ktoś z telekomunikacji i ktoś z firmy consultingowej. Zarząd ma decydujący głos we wszystkich sprawach spornych. Dodatkowego dramatyzmu nadają programowi okresowe wyłączenia prądu i opóźnienia generowane przez zewnętrznych dostawców oprogramowania - systemowego/narzędziowego. Wyżywienie - kanapki, pizza i automaty z batonikami i napojami gazowanymi. Całość jest na żywo nadawana przez telewizję 24 godziny na dobę. Zwycięzca otrzymuje milion bezwartościowych opcji na akcje innej upadającej firmy dot.com. I to dopiero byłaby "prawdziwa" REALITY-TV.

Cześć!

Oprócz premiery Tribes 2 w ostatnim czasie nie wydarzyło się nic ciekawego, co zasługiwałoby na dłuższy artykuł (CGL #2 dzień po deadline w CDA, argh!), a więc w tym numerze macie w sumie sporą liczbę newsów FPP-owych. Na CD FPP zone tylko z plikami - ale za to jakimi (zawsze tak się mówi :)). Za miesiąc może będzie lepiej, ale sezon na ogróki trwa, :P

bio [fppzone@box43.gnet.pl]

CIEKAWOSTKI

• POLSKI MOD DO HL

Niejaki Freeman (freemanmail@wp.pl) poinformował mnie o nowo powstającym modzie do Half-Life'a. Oto co napisał: powstaje właśnie pierwszy polski mod do Half-Life'a z prawdziwego zdarzenia. Zwie się Thunderbolt i będzie opowiadał o zmaganiach komandosów z oddziału GROM. Looknijcie na stronę www.thunderbolt.hat.pl. Zapraszam do zajrzenia na stronę projektu!

RED FACTION - KONIEC PRAC!



Tak! Ekipa pracująca nad Red Faction ogłosiła zakończenie prac nad tym ciekawie zapowiadającym się FPP! Szkoda tylko, że jest to wersja na Playstation2... Ale nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło (or sometimes). Ukończenie prac nad PeeS dwójką wróży, że na pewno jeszcze w



tym roku przysięmy swoje macki do RF odpalonym na naszym uranowym PieCyku. Ba! Być może zrobimy to jeszcze i przed wakacjami... Szykować giwery panowie!



SERIOUS SAM - FANSITE

3D Action Planet (www.3dactionplanet.com) otworzyło specjalną stronę poświęconą niezwykle wciągającemu Serious Samowi. SS to FPP w starym, dobrym klimacie typu "dwururka w dłoń i przed siebie, po trupach przeciwników" (miesiąc temu mieliście jego recenzję). Na Seriously (www.3dactionplanet.com/serious-sam/) możemy przeczytać sporo najnowszych wiadomości związanych z SS, opis uzbrojenia i potworów, a także pościągać parę plików związanych z produktem Croteamu. Gorąco polecam! (Zwłaszcza zapoznanie się z samą grą, którą można już nabyć w sklepach.)

DEMO RED FACTION!

Spoko, spoko, nie podniecajcie się zbytnio, bo jest to wersja demo Red Faction, przeznaczona dla szczęśliwych posiadaczy PlayStation2. A jeszcze dokładniej, to tak naprawdę dopiero zaczęły się "zapisy" na krążek przeznaczony dla PS2, z demem RF. O, o! Znowu komuś z was coś zabłyśło w oku i przypomniał sobie, że ma kumpla, co niedawno wszedł w posiadanie PeeSa2. I tu pojawia się następny problem - dysk mogą zamówić (za friko!) TYLKO mieszkańcy USA! Bez komentarza... Ale w razie czego, zagłębicie sobie na oficjalną stronę Red Faction (www.redfaction.com/get_demo.cfm), aby zobaczyć, jaki to króciutki formularz musielibyście wypełnić, gdybyście posiadali PS2 (khe, khe, nawet gdybyście go nie mieli, to i tak fajnie byłoby mieć takie go-odies;) i mieszkali na "właściwym" kontynencie.

LIGA TDM GRACZ.NET-u

Liga TDM serwisu quake3.gracz.net, o której pisałem miesiąc temu, ma się doskonale. Z chwilą gdy to piszę, zaczęła się już 4 kolejka, która wyjątkowo potrwa 2 tygodnie (a nie jak inne - 1 tydzień) ze względu na Święta Wielkanocne. Trochę się pozmieniało. Pamiętacie projekt o nazwie Humiliation? Jakiś czas temu miał być organizowany turniej TDM o takiej właśnie nazwie, jednak z pewnych powodów (jakoś wyleciało mi z głowy...) nie doszedł do skutku. Liga graczy.netu przejęła tę nazwę. Od tej pory nazywa się Humiliation. Przeniósł się również kanał IRC-owy. Wcześniej był na serwerach EnterTheGame.Com (np. irc.entertgame.com), ale z powodu lagów zdecydowano się go przenieść na rodzimego IRC-neta. Tak więc po wejściu na dowolny z polskich serwerów IRC (wroclaw.irc.pl, poznaj.irc.pl, etc.)

zapraszam na kanał #humiliation, gdzie spotkacie graczy z klanów biorących udział w lidze. Do grających dołączył klan Bad Boys (BAD).

Oto dotychczasowe wyniki:

GRUPA A:					
Miejsce:	Klan:	W:	P:	W.O:	Punkty:
1	g&p	10	2	0	32
1	c4	10	2	0	32
3	mm	8	4	0	28
4	eR	7	5	0	26
5	gx	6	6	0	24
6	aod	4	8	0	20
7	dark	3	9	0	18
8	ap	0	10	2	10

GRUPA B:					
Miejsce:	Klan:	W:	P:	W.O:	Punkty:
1	lc	10	2	0	32
2	t5	9	0	0	27
3	bmf	7	2	0	23
4	3x	4	7	1	19
5	iGs	3	6	0	15
6	cB	3	4	2	13
7	xt	0	0	9	0

CLIVE BARKER'S UNDYING - EDYTOR MAP

Ze strony, co się Resurrection (undying.eclipseg.com) zowie, można ściągnąć UndED, czyli edytor map do Clive Barker's Undying. W sumie całość zajmuje prawie 2 MB, więc jeśli posiadasz "na stanie" CBU i marzy ci się stworzenie własnych cmentarzy - nie wahaj się i zasysaj (undying.eclipseg.com/essentials.shtml) edytor.

TRAILER GENERATIONS ARENA Q3

Mod Generations powstał także do Q2, jednak prace nad nim zostały przerwane z bliżej nieokreślonych powodów (a ściślej mówiąc to ID coś się "burało"). Grałem w wersję przeznaczoną do Kfajka2 i muszę przyznać, że była doskonale zrealizowana, i jeśli jej odsłona w konwencji Q3 będzie przynajmniej w połowie tak dobra, to na pewno nieraz młasnę z zachwytem, podziwiając nowe screeny, filmy czy wreszcie samą obszerną

modyfikację. Trailer można ściągnąć z <http://download.fpp.pl/?file=quake3/movies/genarena-trailer1.exe> (zajmuje 20 MB).

INFO NA TEMAT VENOMA

Na oficjalnej stronie Venoma - militarnego, pseudorealistycznego FPP - wyczytałem, iż wraz z końcem kwietnia autorzy ukończą pracę nad wersją beta (co raczej znaczy, że premiera fulla już niedługo). W pełnej wersji znajdzie się 14 misji przeznaczonych dla trybów single player i cooperative, 5 leveli przeznaczonych tylko do



MP, cztery rodzaje gry sieciowej i 5 rodzajów transformujących się broni (przedsmak takowych mieliśmy już w wersji demonstracyjnej).

POLSKA LIGA VQ3

Wydawałoby się, że VQ3 w Polsce nie istnieje i że wszyscy grają w ProMode'a. Tymczasem ruszyła liga czystego Q3. Szczegóły pod adresem <http://quake3.gracz.net/vq3>.

Z CYKLU: Ócz się, ócz

Stron o Unreal, Unreal Tournament czy Unreal2 w wersjach angielskich jest od groma, polskich niestety mało, a rosyjskich? Nie wiem, niestety nie orientuję się za bardzo, jeśli chodzi o rosyjską scenę UT, ale za to mogę wam polecić jedną stronę prawie w całości "piśnianą" cyrylicą - <http://unreal.xaos.ru/>. Oprócz przeczytania wielu nowych wiadomości (częste aktualizacje) można także podreperować swój rosyjski, oczywiście jeśli się go uczycie. A innym też polecam, chociażby z ciekawości, "jak to się robi" u naszych wschodnich sąsiadów :)

GUIDE DO TRIBES 2

No miśki, pewnie wielu z was ostrzy już sobie kły na Tribes 2 (recenzja w tym numerze), więc z chęcią, zanim zagrają w to cudenisko, przeczytają świetny Guide do T2 (http://www.lanparty.com/pnp/article_t2def.htm), który ukazał się na stronach LanParty. Opisy broni, wspomagaczy, health packów i innych elementów ze świata T2 w 100% zastąpią jakąś bądziwną instrukcję (ale nie boj, nie boj - na piracie T2 i tak nie pograsz przez net, ma lepsze zabezpieczenia niż HL. Ha!).

EDYCJA W SERIOUS SAMM

W FPP zone CD zamieściłem parę map do SS, ale z pewnością niektórzy z was chcieliby samemu stworzyć jakąś arenę. Polecam zajrzeć na specjalną stronę poświęconą edytowaniu SS-a, np. na www.massassi.net/serious/tutorials/mapping/sunlight/ można się dowiedzieć paru rzeczy na temat operowania świetnym efektem światła słonecznego. A to oczywiście tylko początek.

LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC - DEMO



Ukazała się wersja demonstracyjna Legends of Might and Magic, FPP rozgrywanego w świecie fantasy. Szaleństwa z mieczem i innym żelazstwem oraz magią można urzeczywistniać dzięki silnikowi LithTech, ostatnio zastosowanemu w NOLF-ie. Ciekawe, czy i tym razem tak ślamazarnie funkcjonuje? Aby się o tym przekonać, zagraj w demo, dostępne jest na naszym ulubionym FilePlanet, a za miesiąc powinno znaleźć się na cover CD CDA.

DOOM3 - PRACA WRE

Na Voodoo Extreme ukazał się "cool screenshot" z ekranu Jima Dosé'a, nowego programisty ID. Widać na nim kawałek kodu, loading screen Doom3 tech demo(!) oraz ludków, których Jim ma w swojej user liście ICQ. Fajna rzecz, ale ja i tak wolałbym jakieś zupełnie nowe shoty z D3 (o samym nowym filmiku to nawet nie marzę :).

POLSKI SERWER TRIBES 2!

Yeaaaach! Powstał pierwszy polski serwer dedykowany Tribes2! (Z wrodzonej skromności przyznam się, że maczałem palce w jego testowaniu :>). Funkcjonuje dzięki współpracy FAJEK-a (z serwisu Gry-Online - www.gry-online.pl) oraz Thuna (z Gracz.net - www.gracz.net), a stoi na Gry-Online. Jego namiary to: 195.150.18.20:28000. Ustawiony jest na nim głównie tryb Capture The Flag, ale można także odpalić vote na inne typy gry. Jednocześnie na serwerze może grać 64 graczy (!) i aktualnie jest na nim odpalonych 9 botów. No nieźle, WIELKIE dzięki dla chłopaków! Czy ktoś ma jeszcze wątpliwości, czy aby na pewno opłaca się kupować Tribes2?

CPL Europe Polish Qualifier

WOW!!! Wreszcie, po tylu latach oczekiwań, uśmiechnęło się do Polaków szczęście. Otóż 28 kwietnia (heh, do tej daty jeszcze zaraz wrócę) w warszawskiej kafejce Cyber-Net (<http://www.cyber-net.pl>) odbyły się eliminacje do turnieju Europe CPL w Amsterdamie. Główną nagrodą jest oczywiście wstęp na tenże turniej - CPL zwraca wszelkie koszty związane z podróżą. Może wreszcie jakiś Polak wybiję się poza kraj i będzie sławny :). Nie wydaje mi się, szczerze mówiąc, aby coś takiego się stało, a to ze względu na to, że turniej ten będzie na czystym Q3 - jak wiadomo, tenże nie ma w Polsce zbyt wielu fanów, a tym bardziej dobrze grających fanów. Faworytami eliminacji są bracia Verbal i Fetter, ale...

No właśnie - "ale". Otóż tego samego dnia, też w Warszawie, zostaną rozegrane finały "naszej rodzimej" ligi - CGL-a (<http://cgl.fpp.pl>). Tutaj główną nagrodą ma być komputer wartości 10 000 zł (sic!). Za drugie i trzecie miejsce również komputery, a dalej, do ósmego włącznie, różne podzespoły komputerowe o najniższej wartości 500 zł. Poza tym turniej ma być na CPMA. Tak więc gracze będą mieli dylemat, gdzie się w tę sobotę udać. Ja oczywiście wolę CGL... Materiały na ten numer FZ musimy oddać parę dni przed rozegraniami finałów CGL#2 i elimke do CPL-a, więc szczegółowe info dopiero za miesiąc (ew. zapraszamy na cgl.fpp.pl).

NIEOFICJALNE TRIBES 2 CODING FAQ

Tak jak dla Unreal Tournamenta można tworzyć mutatory w specjalnie na do tego celu obmyślonym języku, tak do Tribes2 można pisać specjalne skrypty. Język

skryptów T2 jest świetnym pomysłem i wręcz niedopuszczalny byłby brak większego nim zainteresowania. Na szczęście tak nie jest i już od amerykańskiej premiery Tribes2 (koniec marca br.) powstaje wiele stron specjalnie zakładanych w celu zaprezentowania coraz wymyślniejszych skryptów, które w jakiś sposób modyfikują menu czy też samą rozgrywkę w świecie T2.

Niestety język skryptowy nie został pomyślany tak, że wystarczy uisnąć przed czystym notatnikiem, a wymyślone przez nas funkcje same się przetworzą w odpowiedni kod i przeleją na ekran :) Zaczęły zatem powstawać specjalne strony, gdzie możemy dowiedzieć się więcej na ten temat. Jedną z nich jest Nieoficjalne FAQ poświęcone kodowaniu w Tribes2. Znajdziecie je pod adresem <http://t2codefaq.fws1.com>. Polska premiera T2, jeśli nic nie popsuło szyków dystrybutorowi, już miała miejsce, a więc miłośnicy majstrowania w źródłach, kodach i konfigach FPP-ów powinni zainteresować się tym kawałkiem Sieci (ale to i tak tylko czubek góry...).

Jeśli stworzycie jakieś ciekawe skrypty, to czym prędzej wyślijcie je do mnie, z chęcią zamieszczę je w FZ CD (tylko nie popadajcie w samouielbienie i nie przysyłajcie czegoś, co przesuwą jedną teksturę).

NOWA GRA NA ENGINE'IE... QUAKE 1

Tak, nie zwodzą was oczy! A zwie się CIA Operative i jest produkowana przez ValuSoft. Na pewno nikt nie jarzy, ale owa firma stworzyła Laser Arene... nie słyszeliście o tym tytule? No i dobrze, a i tak, nawet jeśli byście o nim słyszeli lub w niego zagrali, i tak nie chcielibyście wiedzieć, że w ogóle mieliście z nim do czynienia :) (a jak chcecie sobie przypomnieć, czym jest LA, to zapraszam do recenzji w którymś z ubiegłorocznych numerów). Nie zwracając uwagi na poprzednie dokonania ValuSofta, można sądzić, że ich nowa gra także nie będzie zbyt dobra, aby zyskać zainteresowanie większej liczby graczy. Wiadomo: karabin w dłoń i lecim zaliczyć jakąś misję, tym razem "pod banderą" CIA i w najstarszym "pełno trójwymiarowym" engine'ie. Shoty może i wyglądają w miarę dob... err średnio, ale tutaj jest odwrotny efekt niż ten w grach na silniku np. Q3 - "w ruchu" gra prezentuje się o wiele gorzej. Jakże mi przykro, iż CIA Operative nie trafi do mojego spisu najbardziej oczekiwanych gier :).



ŹRÓDŁA NEWSÓW:

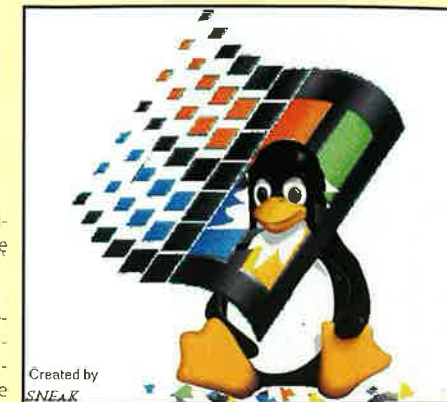
Voodoo Extreme [www.voodooextreme.com]
Stomped [www.stomped.com]
TribalWar [www.tribalwar.com]

I własne kanały :).

Niektóre z newsów ukazały się w zbliżonej formie na stronie <http://news.fpp.pl>.

blo & Sweeper

Kącik DOS-a



swoiste podkreślenie komputera całkowicie za darmo i bez strachu, że coś się przegreje.

Co do bloków instrukcji, to można to określić jako rozwiniętą formę bloków tworzonych za pomocą polecenia GOTO w plikach *.bat. Można im nadawać dowolne nazwy (chyba z ograniczeniem do 8 znaków, ale nie dam sobie ręki za to uciąć), choć istnieją 2 szczególne nazwy. Pierwsza z nich to "menu". W niej znajdują się definicje elementów menu, znanego choćby z awaryjnego uruchamiania Windows. Jak się okazuje, można go użyć do zupełnie innych celów - np. ustawić sobie pewne zmienne do pracy z różnymi programami, ustawienie komputera do pracy w charakterze serwera INTERLNK itp. A odpowiedni wariant wybieramy sobie przy starcie komputera. Drugą zastrzeżoną nazwą jest "common" - blok instrukcji wspólnych. Są bowiem komendy, które wywołuje się przy każdej okazji - np. ładowanie sterowników pamięci wysokiej itp. Po prostu niezależnie od tego, którą możliwą konfigurację wybierzemy, te komendy zostaną wykonane. Rzecz bardzo przydatna, ale w praktyce - niezbyt to widać.

Dzisiaj rozpoczęliśmy cykl kilku artykułów o plikach startowych. W następnych odcinkach zajmiemy się dogłębniej plikiem config.sys, czyli poszukiwanymi przez wszystkich menu ("widziałem to u kumpla i chciałbym też to mieć" :-)) urządzeniami w MSDOS-ie, sterownikami i tym wszystkim, o czym świat zapomniał po przesiadce na Winblowz 95. Na koniec pojawią się obiecane rozwiązania problemów z nimi związanych, ale do tego pozostało nam jeszcze trochę czasu. A zatem do zobaczenia!

PS Jeśli interesuje was MSDOS w swej żywej postaci (np. tanie serwery w firmach etc.), to koniecznie zaglądajcie na grupę pl.comp.os.ms-windows.win3 - może nazwa nie sugeruje tego, ale to jedyne polskie miejsce w UseNecie, gdzie wciąż rozmawia się o tym, bądź co bądź, stabilnym systemie. □

Komendy konfiguracyjne pliku config.sys

buffers=n,m - ustalenie liczby buforów używanych przez system do transmisji dyskowych, gdzie n to liczba buforów w przedziale od 1 do 99 (jeden bufor to 532 bajty), a m to zadeklarowanie dodatkowej pamięci podręcznej od 1 do 8 (standardowo 1).

country=xxx,yyy,[ścieżka] - ustalenie sposobu wyświetlania czasu, daty, waluty, formatu liczb oraz znaków alfabetu; xxx - numer kraju, yyy - numer tablicy kodów, [ścieżka] - ścieżka dostępu do country.sys. Dane dla Polski - xxx=048, yyy=852.

dos=[high/low],[umb/noumb] - polecenie ustalające, czy MSDOS będzie używał pamięci górnej (UMB) oraz czy zostanie załadowany do pamięci wysokiej (HIGH), czy też nie. Polecenie można stosować jedynie po zainstalowaniu himem.sys (pamięć wysoka) i/lub emm386.exe (pamięć górna).

fcbs=x - maksymalna liczba jednocześnie otwartych bloków opisu plików (FCB), w przedziale od 1 do 255 (standardowo 4).

files=x - maksymalna liczba równocześnie otwartych plików, od 1 do 255 (standardowo 8, zalecane min. 20).

install=[ścieżka] [parametry] - polecenie umożliwiające zainstalowanie programu rezydentnego (tj. cały czas siedzącego w pamięci, np. skanera antywirusowego).

installhigh=[ścieżka] [parametry] - to samo, jednak program zostanie załadowany do pamięci wysokiej, a w przypadku braku odpowiedniej jej ilości - do pamięci podstawowej.

lastdrive=x - polecenie ustalające maksymalną liczbę dysków logicznych w systemie.

menucolor=x,y - ustalenie koloru tekstu oraz tła dla bloku menu; x - kolor tekstu, y - kolor tła, powinny być w przedziale od 0 do 15.

menudefault=[nazwa_bli],[czas] - komenda umożliwiająca wybranie domyślnego bloku menu po upływie pewnego czasu.

menuitem=[nazwa_bli],[tekst] - komenda tworząca element menu, nie może być ich więcej niż 9.

numlock=[stan] - stan NumLocka, przyjmuje wartość On lub Off.

shell=[ścieżka] [parametry] - ustalenie nowego interpretera poleceń, w którym podajemy ścieżkę dostępu do niego oraz wymagane parametry.

stacks=l,r - ustawienie liczby stosów do obsługi przerwań. Nie powinno się go zmieniać, standardowe ustawienie l=0, r=0. Mogą się one zawierać w przedziałach, odpowiednio, 8-64 (liczba stosów) i 32-512 (wielkość stosów w bajtach).

submenu=[nazwa_bli],[tekst] - komenda tworząca podmenu.

switches=/k /n /f - polecenie umożliwiające pominięcie pewnych standardowych procedur w celu szybszego uruchamiania komputera. /k - przelacza klawiaturę enhanced na standardową, /n - blokuje użycie klawiszy F5 i F8 podczas startu systemu, /f - likwiduje przerwę po wyświetleniu napisu "Starting MSDOS..."

Witam! Gdy piszę te słowa, za oknem piękna pogoda, słońeczko radośnie przemierza nieboskłon, szepcząc: "Odpocznij sobie", ptaszki śpiewają... WIOSNA! Wiosna, pora radosna :-). Przynosi zmiany, wszystko budzi się do życia - tak jak nasza skromna rubryczka. Od dziś zmieniliśmy na stałe miejsce pobytu i zasiedliśmy wśród reszty kursów, przybierając nową wiosenną szatę. Ale nie o tym będzie dzisiejszy odcinek, lecz o takim magicznym pliku zwanym config.sys.

Kuba Kominiarczuk (Smuggler - "Gdzie jest kurs DOS-a?!")

Jest grupa plików, których obecność w systemie jest praktycznie niezbędna, by cokolwiek działało. Jednym z nich jest właśnie ów config.sys - w nim właśnie zapisanych jest sporo ustawień systemowych, a także uruchamiane są pewne specyficzne programy (np. programy typu cache). I o ile Windows - wraz ze wzrostem numerka przy nazwie - coraz bardziej go ignoruje, to DOS bez niego jest kompletnie bezużyteczny.

Od strony technicznej config.sys przypomina trochę pliki INI znane z Windows. Jest to plik tekstowy, podzielony (lub nie, zależnie od potrzeby) na części zwane blokami instrukcji. Żeby łatwiej było to zrozumieć, pokażę przykładowy plik:

```
[menu]
menuitem=pier.Pierwszy
menuitem=drug.Drugi
```

```
[common]
device=c:\dos\himem.sys
device=c:\dos\emm386.exe on 32768
```

```
[pier]
dos=high,umb
devicehigh=c:\dos\ansi.sys /r
files=50
```

```
[drug]
devicehigh=c:\dos\interlnk.exe /drives:5 /noprinter /com:1 /v
files=255
```

```
[common]
```

Nie dobierając się na razie do bloków komend, dostrzegamy jedno - komendy różnią się od tych, znanych z plików BAT. Programy, tutaj zwane sterownikami, ładuje się za pomocą poleceń:

device=[ścieżka]

bądź

devicehigh=[ścieżka]

Jaka jest pomiędzy nimi różnica? Ano bardzo prosta. DOS sam z siebie daje dostęp do pierwszych 640 kB RAM-u ("Tyle to i tak za dużo i nigdy nie będzie potrzeba więcej" (c) by Bill Gates), czyli do tak zwanego obszaru PAMIĘCI PODSTAWOWEJ. Jednak, jeśli załadujemy sterownik PAMIĘCI WYSOKIEJ himem.sys, to otrzymamy dostęp do obszaru pomiędzy 640 kB a 1024 kB RAM-u. I polecenie device ładuje sterownik do pamięci podstawowej, natomiast devicehigh do wysokiej. Wyższość devicehigh polega na tym, że pozostaje nam więcej pamięci do pracy z programami.

Programy zawierają parametry, dzięki którym możemy ustawić ich zachowanie - np. sterownik INTERLNK.EXE, służący do udostępniania zasobów komputera przez porty szeregowo, dzięki otrzymanym parametrom udostępni klientowi 5 dysków, nie będzie umożliwiał korzystania z drukarki, a transmisję przeprowadzi przez port COM1.

Gdzienigdzie pojawiają się też jakieś przyporządkowania, np. files=50 bądź dos=high,umb. W tym wypadku są to rodzaje zmiennych mówiących MSDOS-owi o maksymalnej liczbie otwartych plików (sic!), o liczbie buforów do transmisji z dysku twardego, czy też decydujących o wykorzystaniu pamięci górnej (UMB) i wysokiej (HIGH). Dzięki temu można pobawić się w

24 marca odbyło się długo oczekiwane party, które zorganizowała grupa Addict. Już na początku wzbudziło wiele kontrowersji, gdyż formuła imprezy była dość sztywno ustalona. Party było "invite only", co spowodowało, że niektórzy poczuli się urażeni, ponieważ nie byli zaproszeni, i tym podobne historie (zaowocuje to na pewno artkami w magach he, he...). Mnie na szczęście ta sprawa nie dotyczyła, więc o stosownej porze, wraz z moją dziewczyną, obraliśmy kierunek na Warszawę z mocnym postanowieniem dotarcia do celu na czas.

Tiges/WIZZ.arts

Addict Anniversary 2001



Okazało się, że szczęśliwie tym samym pociągiem podróżowało kilka znajomych osób, więc zajęliśmy przedział większą grupą. W sumie do celu dotarliśmy razem z Leśnikiem, Amal oraz Countem (to oczywiście nie wszyscy, którzy pociągiem podróżowali. Kilka przedziałów dalej w dobry nastrój wprowadziła się reszta scenowej gawiedzi z Wrocławia, która miała ochotę na wypad do stolicy).

Na miejscu odczuliśmy, iż pogoda warszawiaków nie rozpieszczała, a właściwie nikt nie wiedział, jak jechać. Najsukuteczniejszą okazała się taksówka. Niestety musiałem wydać swój żelazny zapas gotówki :-). Cafe 10 zł. Tak oto w końcu dotarliśmy na miejsce.

Party place odbyło się w kinie Grunwald. Miało to swoje ciekawe konsekwencje. Odpadały kłopoty z wiecznie brakującymi krzeselkami (tu chyba na jednego partowicza wypadało z dziesięć krzesel) oraz każdy mógł obserwować naprawdę duży "big-skrin", którego jednak bardzo chronili organizatorzy i w jego pobliżu zabronione były szaleństwa (i słusznie). Po standardowej wymianie kasy na wotkę i identa mogłem więc bez problemu zainstalować się na party place.

Okazało się, iż przybyło już dość dużo znajomych, więc radosnych powitań było co niemiara. W międzyczasie rozpoczęło się czipkompo. Jakość prezentowanych chipów była dość wyrównana i trudno tutaj wskazać zwycięzcę. Myślę, że wyniki odpowiadają poziomowi prac, który od dawna akurat w tej konkurencji jest bardzo wyrównany. Przy okazji okazało się, iż nagłośnienie nie jest najgorsze, choć inaczej ustawilibym korektor graficzny (dziwne określenie ale na 100% dotyczy muzyki). Później odbyło się ASCII/ANSI kompo. Trzeba przy-

znać, że prace są na coraz wyższym poziomie, W ASCII powinien wygrać Podo/WIZZ.arts, aczkolwiek praca, która zajęła pierwsze miejsce, wywołała spore zdumienie i komentarze typu "głosowałem na ciebie, ale co tam było narysowane?". Niestety, ja też nie widziałem, co tam było narysowane, gdyż Acidview skasował cały obrazek (poprzedziły się znaki). Najlepiej więc oglądać go pod DOS Nawigatorem lub pod dowolnym innym programem, który umożliwia wyświetlenie znaków z DOS-a. Mniej emocji wywołało ANSI compo i wyniki są dość reprezentatywne.

W wolnych chwilach organizowano crazy compoty. Ta część była dość zabawna, a w klata kompo zdarzyło się nawet kilka dość nietypowych rozstrzygnięć. Zaznaczę, że bezkonkurencyjny okazał się wspomniany wcześniej Podo. I tak, w wesołej atmosferze zaczęło się multichannel compo.

W tej konkurencji wygrał zdecydowanie i bezapelacyjnie Leśnik, który powoli wyrasta na gwiazdę pierwszej wielkości na demoscenie, Leśnik jest osobą skromną i sympatyczną, więc pozdrawiam go serdecznie i życzę mu jak najlepiej. Wszystkie prezentowane prace były na wysokim poziomie, a kilka naprawdę dobrych niestety nie przeszło selekcji. Jak ktoś zdobędzie stuff z imprezy, to śmiało może zabrać się do słuchania.

Odwrotnie było w przypadku prac graficznych. Tutaj poziom był słabutki, i tyle. Z grafik w 24-bitach, moim zdaniem, na uwagę zasługiwała praca Dagona (która nota bene była dostarczona w wersji 8-bitowej). A reszta najwyżej nie podobala mi się, ale mam nadzieję, że autorzy pracują jeszcze nad warsztatem. Grafika oldscho-

lowa (320 x 200 x 8-bit) była na trochę wyższym poziomie, ale, według mnie, w dobie cudnieńki marki Paint Shop Pro 7 i grafik konwertowanych z 24-bitów nie powinny być dopuszczane do tego konkursu.

Clou imprezy są prace kodowane, zatem wystawiono kilka intr 4 kb, 64 kb oraz trzy demka. Tutaj scenowcy również się nie wykazali zbyt pracowitością i właściwie tylko produkcja grupy Tatanka pod tytułem Vertex oraz intra (skodowanie takiego ma-



leństwa do sztuka sama w sobie zasługują na uznanie. Graff pokazał przez kawał dobrej muzyki (mix jazzu i rocka), co dało demku niepowtarzalny klimat, który akurat mi bardzo odpowiadał.

Na koniec wspomnę o największej (imho) "gwiazdzie" imprezy - Zambarim. Pokazał trzy VHS-y. Klip zrobiony do utworu "Bezpieczeństwo", parodie walki na miecze świetlne pt. "Duel" oraz genialną animację komputerową "Chwile". Wszystkie trzy produkcje zasługują na wielkie uznanie. Zainteresowanych zapraszam na stronę www.zambari.art.pl. Tego się nie da opisać. To trzeba zobaczyć, i kropka.

Będę miło wspominał party. Organizacja była całkiem solidnie przygotowana, choć organizatorzy nie ustrzegli się kilku błędów, jednak i tak nie żałuję tego wypadu do Warszawy. Impreza rozkręciła się wraz z upływającym czasem, a można też było zobaczyć kilka świetnych prac. Mam nadzieję, że party zorganizowane przez Addict na stałe wejdzie do scenowego kalendarza. □



Blizzard w Sieci
WWW.BATTLETNET.PL

Spotkanie z AGENTEM...

nikt tego nie przeżyje za ciebie

Tym razem nietypowy tytuł. Dlaczego? Ponieważ sam odcinek będzie nietypowy. Choć nagłówek może trochę mylić, dzisiejszy tekst nie będzie miał nic wspólnego z nadawanym do niedawna w telewizji Agentem. To o czym będzie ten odcinek? No, oczywiście o Agencji, ale produkcji mIRC-Cosoftu :). Właściwie to w dzisiejszym wydaniu będziemy mieli aż dziewięciu Agentów, i to wcale nie z FBI.

Raziel

Po tym dość zakręconym wstępie należy wam się kilka słów wyjaśnić co do rzeczywistej tematyki dzisiejszego odcinka. Jak już wspominałem, zajmiemy się programem Agent :), lecz nie tym z telewizji - tylko programem komputerowym wyprodukowanym przez zdobywającą ostatnio coraz większą sympatię firmę Microsoft (pozdrowiam pana Billa G. :)). Pewnie już wrywacie sobie włosy z głowy, no bo "po kiego graczka w kąciku o mIRC-u ma być opis jakiegoś Agent'a". Spokojnie - to nie żaden podstęp ani pułapka - otóż pan Bill zadbał, aby użytkownicy mIRC-a nie zapomnieli przypadkiem o tym, że korzystają z jego najnowszego wynalazku - systemu Windows z zainstalowanym pakietem MS Office. Trzeba przyznać, że udało mu się to doskonale (moje gratulacje, też tak bym chciał :)). Ale do rzeczy - Agent jest programem, który wchodzi w skład pakietu MS Office. Wbrew pozorom nie jest to kolejny wirus, lecz dość przydatne i przyjemne w użyciu narzędzie, które odpowiada za wyświetlanie i obsługę tzw. agentów (asystentów), do których przyzwyczajaliśmy się z racji korzystania z programów takich jak Word czy Excel. Któż bowiem, jak nie agenci (m.in. kot Links, pies Reks, Spinacz - z wersji MS Office 2000) zasypuje nas podczas pracy całą masą (nie)przydatnych :) wskazówek i podpowiedzi? I dlatego mam dla was dobrą wiadomość - z agentów możemy korzystać także w mIRC-u!

Wbrew pozorom zabawa z nimi jest przednia, tym bardziej że sami możemy zdecydować, jak nasi podopieczni mają się zachowywać w danym momencie. Dobra, aby nie zajmować już więcej miejsca na wstęp, zaczynamy!

W pierwszej kolejności wypadałoby zobaczyć, czy mamy zainstalowany na komputerze program Microsoft Agent. Można to łatwo sprawdzić, wpisując w oknie statusu w mIRC-u:

```
//echo $agentver
```

Jeśli w rezultacie otrzymamy liczbę większą niż zero, możemy odetchnąć z ulgą. Ja mam na swoim komputerze zainstalowaną wersję 2.0, więc jeśli macie starszą, to nie zdziwcie się, gdy coś będzie wyglądało inaczej, niż ja to opisuję :). Okej, wiemy już, co tkwi na naszym dysku, pora więc na jakiś bardziej praktyczny przykład:

Agent na start!

```
on 1:START:{
.gload czarodziej default
.gshow czarodziej 660 130
.gplay czarodziej announce
.gtalk czarodziej Witaj $me Właśnie wybiła $time Jestem do Twoich usług!
}
```

A co ciekawego znajdziecie pod adresami WWW? Otóż wszystko to, co znajdowało się na stronach, że tak powiem, "pierwotnych" plus całe mnóstwo dodatkowych atrakcji. Autorzy przygotowali potężne

Parę uwag...

W związku z poprzednim odcinkiem "kursu mIRC-owania" mam dla was parę uwag:

1. Przy stosowaniu instrukcji: `if (co$1 == co$2)` pomiędzy dwoma znakami równości (czyli: `==`) **NIE MA SPACJI!** Specyfika stosowanej w CDA cisionki powoduje, że można się machnąć i wstawić spację, a wtedy skrypt się spynie...

2. Wiele osób pytało mnie w mailach: "jak właściwie działa skrypt 'krypto-auto-op', który przedstawiłem wam w poprzednim odcinku. Okazało się, że wielu z was myśli, iż za jego pomocą można sprawić sobie OP-a na każdym kanale lub że służy on do opowiadania 'na niby'. Nic bardziej mylnego! Całość działa na tej zasadzie: jeśli macie w bocie stojącym z OP-em (!) na jakimś kanale flagę +o, to zapewne wiecie, że aby bot ten was zaopował, musicie wpisać: `/msg NICK_BOTA op HASŁO`. Skrypt 'krypto-auto-op' po wejściu na dany kanał wysyła automatycznie do wszystkich botów zdefiniowanych w skrypcie komendę: `/nowybot NICK_BOTA tekst o treści: op HASŁO`. Oczywiście musicie w skrypcie wpisać w odpowiednim miejscu poprawną nazwę kanału i wasze hasło... i będzie działało (a przynajmniej powinno :)).

OBJAŚNIENIE:

Powyższy kawałek należy przepisać do zakładki REMOTE (przypominam: lewy [ALT] + [R]); następnie zamknąć mIRC-a i ponownie go uruchomić. Efektem naszych działań powinien być pojawiający się na starcie czarodziej, następnie krótkie "audio-wizualne" przywitanie wraz z tekstem: Witaj Raziel. Właśnie wybiła 03:41:23. Jestem do Twoich usług! Tekst ten będzie różny w zależności od ustawionego nicka (polecenie: `/nick ksywka`) oraz aktualnego czasu (u mnie nadchodziła czwarta nad ranem :P). Dobra, pora wytłumaczyć zasadę działania nowych komend. Aha - kropka przed poleceniem powoduje, że program nie wyświetla w statusie komentarzy dotyczących tej komendy (sprawdźcie sami :)). A teraz już zaczniemy od początku:

gload czarodziej default - podstawowe polecenie włączające agenta. Zamiast słowa "czarodziej" można wpisać dowolną nazwę, pod którą nasz agent będzie występował w mIRC-u. Natomiast default oznacza domyślnego agenta zainstalowanego w naszym systemie. Zamiast default można podać nazwę konkretnego pliku zawierającego postać agenta (pliki z wersji 2.0 mają rozszerzenie *.acs, np. wizard.acs) lub numer agenta zainstalowanego w systemie. UWAGA: polecenie gload nie wyświetla na ekranie agenta, tylko go wczytuje!

gshow czarodziej 660 130 - wyświetla agenta na ekranie. Jak zapewne zauważyliście, po załadowaniu pliku z agentem odwołujemy się już tylko do nazwy, którą mu nadaliśmy poleceniem gload. Jeśli chcemy (a nie musimy :)), to możemy podać miejsce na ekranie, w którym ma pojawić się nasz bohater. Dokonamy tego, dopisując na końcu optymalny parametr - współrzędne X, Y - liczone w pikselach od lewego górnego rogu. Podane przeze mnie współrzędne pasują do rozdzielczości 800 x 600. Możemy też w ogóle nie podawać współrzędnych, a wtedy agent pojawi się w punkcie domyślnym.

gplay czarodziej announce - zmuszamy naszego agenta, aby zaprezentował nam jedną ze swoich animacji. Mój agent - wizard.acs z wersji 2.0 - ma dostępne aż 73 animacje, z czego jestem niebanalnie dumny :). Zamiast announce można w powyższym zapisie wstawić numer wybranego ruchu lub po

prostu jego nazwę (nazwy wyświetla się wpisując `//echo $agent(anim, numer_animacji)` - choć przyznam szczerze, że u mnie to nie działa :)).

gtalk czarodziej Witaj Raziel... - agent zaczyna mówić :). Wybrany tekst będzie pojawiać się słowo po słowie - można to zmienić, ale o tym później. Warto jednak wspomnieć, że nasz agent może także odtwarzać WAVE-y, "myśleć" (wów! to nowość w produktach Microsoftu! :) i wiele, wiele innych, dlatego też komendę gtalk omówię, popierając się dwoma przykładami:

JA UMIEM MYŚLEĆ!

```
/gtalk -k czarodziej Hmmm... Lubię myśleć :P
```

OBJAŚNIENIE:

Przed nazwą naszego agenta możemy wpisać parametr -k, który spowoduje, że wpisany tekst pojawi się "w chmurkach", czyli będzie to oznaczało, że czarodziej myśli, a nie mówi :). Aha - ten i następny przykład wpisujemy w oknie statusu (choć myślę, że tyle to wy się domyślacie :)).

PLAYING WAVE FILE

```
/gtalk -w czarodziej glos.wav. Odtwarzanie dźwięku...
```

OBJAŚNIENIE:

Tu także zastosowaliśmy parametr, tym razem -w, który oznacza, że mamy zamiar odtwarzać jakiegoś WAVE-a. Tak więc najpierw musimy nagrać dowolny plik *.wav do głównego katalogu mIRC-a, następnie zmienić jego nazwę na "glos.wav" i dopiero wtedy możemy uruchomić naszą machinę... tj. przetłumaczyć tę komendę :).

I jeszcze kilka przydatnych komend dla agenta:

/gmove <nazwa_agenta> <X Y> [prędkość] - przemieszcza naszego agenta do wybranego punktu na ekranie (X, Y) z określoną prędkością (parametr opcjonalny: jeśli wpisujemy tu 0, to nasz bohater zostanie przeniesiony "od razu" do wskazanego punktu).

/gpoint <nazwa_agenta> <X Y> - nasz agent wskaże palcem (lub czym tam ma :) na określony punkt ekranu (X, Y).

/gszie <nazwa_agenta> <szerokość> <wysokość> - ustawia rozmiar agenta.

/gstop -c <nazwa_agenta> [talk play] - zatrzymuje to, co aktualnie agent porabia, oraz usuwa wszystkie jego "zaległe" czynności. Parametr -c jest tu optymalny: jeśli go zastosujemy, to nasz czarodziej zaprzestanie tylko aktualnej czynności i wykona zaległe. Dodatkowo możemy zdefiniować, o jaki typ czynności nam chodzi (mowa "talk" lub animacja "play").

/gopts -b <nazwa_agenta> nopace - agent mówi wszystko naraz, a nie słowo po słowie.

/ghide <nazwa_agenta> - ukrywa naszego agenta.

/gunload <nazwa_agenta> - powiedz: "pa, pa!", bo jego już nie ma :).

AGENCI Z MS OFFICE 2000

Tak się składa, że korzystając z mIRC-a, możemy mieć jednocześnie załadowanych KILKU agentów! Jakże z tego korzyści? Wyobraźcie sobie, że każdego z nich przypisujecie wybranemu koleźce/koleżance z IRC-a i gdy z nimi rozmawiacie, odpowiedni agenci cytują wam wypowiedzi kolegów/koleżanek. Może na pierwszy rzut oka do niczego to się nie przyda, ale spróbujcie, a sami zobaczycie, jak to bawi :).

W pierwszej kolejności musimy sprawdzić, ilu i jakich agentów mamy zainstalowanych na naszym komputerze. Posłużmy ham do tego ten oto skrypt:

SAY MY NAME, SAY MY NAME...

```
/whoisagent {
set %i 1
while (%i <= $agent(0).char) {
```

```
echo -s $agent(%i).char
inc %i
}
```

OBJAŚNIENIE:

W powyższym skrypcie zastosowaliśmy prostą pętlę WHILE. Pojawiła się ona pierwszy raz, więc przydałoby się kilka słów wyjaśnień. Pętla WHILE (czyli "dopóki") zaczynamy zawsze od linii:

```
while (zmienna1 operator zmienna2) { zawartość | pętli },
czyli np. while (%i < 5) { echo -s %i | inc %i }
```

Całość można wytłumaczyć w ten sposób: dopóki (while) zmienna1 operator zmienna2 (np. %liczba == 5), no i tutaj zawartość pętli. Mam nadzieję, że to rozumiecie :). Wróćmy więc do omawiania pozostałych nowych elementów skryptu. Mam tu na myśli identyfikator \$agent(N).char. Otóż zwraca on nazwę N-tego agenta, który jest zainstalowany na komputerze, lub całkowitą liczbę zainstalowanych agentów, jeśli w miejsce N wstawimy 0. Proste, a jakże przydatne, prawda? :).

ZA MAŁO AGENTÓW? NO PROBLEM...

Wiemy już co nieco o agentach, którzy siedzą sobie w naszym systemie, natomiast ja podam wam teraz sposób, w jaki można zwiększyć ich liczbę. Jeśli macie płytkę instalacyjną z MS Office'em 2000, to w katalogu `\PF\FILES\MSSOFFICE\OFFICE` znajdziecie kilka plików o rozszerzeniu *.acs. Wystarczy przegrać je do katalogu agentów na dysku twardym (domyślnie jest to `C:\WINDOWS\MSAGENT\CHARS`) i gotowe! A teraz już obiecany skrypt "cytujący przyjaciół" na IRC-u:

MÓW MI JESZCZE... :), WERSJA 1, bardziej prawidłowa :

```
[do zakł. ALIASES]
```

```
/dodajagenta {
set %agentnick $S1
if ($2 == $null) set %agentname default
else set %agentname $2
.gload agent %agentname
```

```
.gshow agent
}
```

```
/usunagenta {
.gunload agent
unset %agent*
}
```

```
[do zakł. REMOTE]
on 1:TEXT:*.?:{
if ($nick == %agentnick) {
set %i 1
unset %agenttext
:następny
if ([ $ $ + [ %i ] ] == $null) goto koniec
set %agenttext %agenttext [ $ $ + [ %i ] ]
inc %i
goto następny
:koniec
.gtalk agent %agenttext
}
```

WERSJA 2, mniej fachowa, lecz tak samo odłotowa :).

```
[do zakł. ALIASES]
```

```
/dodajagenta {
set %agentnick $S1
if ($2 == $null) set %agentname default
else set %agentname $2
set %agentlength $len(%agentnick)
inc %agentlength 4
.gload agent %agentname
.gshow agent
}
```

```
/usunagenta {
.gunload agent
unset %agent*
}
```

```
[do zakł. REMOTE]
on 1:TEXT:*.?:{
if ($nick == %agentnick) {
set %agenttext $line($nick,0)
set %agenttext $line($nick,%agenttext)
```

archiwum plików, screenów, artykułów (choć te dopiero się rozwijają) itp. Poza tym w serwisach zastosowano szereg różnych efektów programowych, dzięki czemu stały się one bardziej atrakcyjne dla gości. I tak np. możemy skomentować dział nowości, zagłosować w ankiecie, uczestniczyć w forum, zamieszczać screeny. Trzeba również dodać, że szata graficzna serwisu stoi na naprawdę wysokim poziomie, a jednocześnie nie powoduje zbyt długiego dogrywania strony. A jest to naprawdę ważne dla internautów, którzy korzystają z usług "tepsy".

Za całe zamieszanie związane z powstaniem serwisu www.battlenet.pl odpowiedzialne są dwie osoby Krzysztof Baranowski (Element) oraz Tomasz Pieciak (Slash). Udało mi się zadać im kilka pytań:

PolARX: Cześć. Na początek chciałem was zapytać kiedy i jak się to wszystko zaczęło?

Slash&Element: Witamy. W sumie to zaczęło się od tego, że zaproponowałem Elementowi, abyśmy połączyli nasze strony w jeden silny serwis, zgodził się i pod koniec listopada 2000 roku zaczęliśmy pracę...

P: Skąd pochodzą informacje zamieszczane na stronach waszego portalu? Bezpośrednio od producenta firmy Blizzard czy może współpracujecie z jakimś zachodnim serwisem?

S&E: Głównie źródło informacji to zagraniczne serwisy, aczkolwiek dużo informacji, plików, screenów i artykułów dostajemy bezpośrednio od graczy.

P: Ile osób współtworzy portal?

S&E: W chwili obecnej jest nas czterech (aktywnie działających).

P: Podobno stworzyliście własny serwer battle.net, czy to prawda?

S&E: Tak, posiadamy własny serwer battle.net, który działa na takiej samej zasadzie jak [Blizzarda](http://blizzard.com), tyle że nasz prowadzi osobne statystyki graczy i podczas grania na nim lag jest oczywiście mniejszy.

P: A jak się na niego dostać i w co można na nim grać?

S&E: Aby się na niego dostać, należy zmienić IP na 212.244.171.237. Więcej informacji na ten temat znajduje się pod adresem:

<http://starcraft.battlenet.pl/?dzial=instrukcja>

A w kwestii gier, to jest ich kilka: Starcraft/Starcraft: Brood War WarCraft2: Battle.Net Edition Diablo/Diablo Hellfire Diablo2.

P: Jakie plany na przyszłość?

S&E: Myślę, że jednym z planów będzie stworzenie ligi SC/BW. Wkrótce, tzn. po maturach, mamy zamiar zorganizować kilka turniejów, no ale zobaczymy, jak to się potoczy :) Kolejnym marzeniem jest zdobycie statusu oficjalnego wizerunku naszej strony od firmy [Blizzard](http://blizzard.com)...



P: Dziękuję za rozmowę i życzę powodzenia.

Powyższy tekst jest kolejnym dowodem na to, że to młodzi ludzie (a właściwie nastolatki) wpływają na oblicze netu. Wiele naprawdę rzetelnych i profesjonalnych serwisów jest prowadzonych przez bardzo młodych internautów. Czy to komuś przeszkadza, bo mnie nie. Ważne jest przecież tylko to, że odwalają kawał naprawdę dobrej roboty i... wszyscy są zadowoleni :).

PolARX

StarCraft w Sieci

Według mnie zabrakło w tym kątku opisu witryn poświęconych tak popularnej grze, jaką jest StarCraft. Niniejszym poprawiam ten burak (patch do CDA version 432.34). Jeśli jeszcze nie miałeś styczności z wymienioną grą, to grzej do najbliższego sklepu, umilając sobie czas lekturą tego tekstu.

www.battle.net.pl

Nowy serwis, staniowicy jakby pomost między trzema serwisami poświęconymi Diablo, Warcraftowi i SC, które po reorganizacji stały się jego podserwisami o ujednoliconym layoutcie. Aktualnie największy - pomiędzy Bugiem i Odra - serwis poświęcony grom Blizzarda. Warto wspomnieć, że ma również własny serwer BN - jego IP znajdziesz pod koniec arta.

starcraft.battlenet.pl

Dział powyższej witryny - znajdziesz tu całą masę plików do ściągnięcia (mapy robione zarówno przez graczy, jak i przez Blizzarda, tape-ty, screeny, konwersje), poradniki taktyczne dla początkujących i artykuły do poczytania (recenzje dodatków i przeróbek, a także teksty o typowo battle.netowskich sprawach: lamerstwo, etc.). Dostępny jest również chat, ale niestety prawie nikt go nie odwiedza :(No i, odczo, cotygodniowe ankiety nt. StarCrafta i pochodnych. Jedną z najlepszych i zarazem najstarsza (sic!) strona o SC w Polsce.

www.clanwars.com

To jedna z wytłumających się stron z ogólnie przyjętego standardu. Nie obchodzi ich nowinki czy pliki, lecz organizowana przez nich nieustająca liga klanowa! Spis klanów zajmuje około 1000 pozycji (sic!), więc można go użyć jako źródła informacji o tychże (jest możliwość wysłania e-maila prosto ze strony). Aby wyświetlenie pozycji nie było zbyt męczące, można podzielić je na TOP CLANS lub pierwsze 100, 200 lub 1000 klanów. Liczby zmieniają się. Design serwisu jest świetny! Przy wejściu wita nas Intro, ładujące się w miarę szybko. Później jest już standard światowy, piękna grafika stylizowana na SC. Jeśli brak ci turniejów w Polsce, a masz szybkie łącza, to czas zainteresować się ClanWars.

www.battle.net

A to HTML-owska reprezentacja "batka"! Można stąd ściągnąć najnowsze mapki do laddera oraz najnowsze mapki tygodnia i ich wcześniejsze wcielenia. Ze sprawdzenia wyników w ladderze również nie ma problemu. Słowem: wszystko, co może interesować bat-

```
set %agenttext $mid(%agent-
text,%agentlength,$len(%agenttext))
;gtalk agent %agenttext
```

OBJAŚNIENIE:

Może zacząć od wyjaśnienia, jak to działa (obydwie wersje działają identycznie!). A więc: gdy spotkamy na IRC-u jakąś szczególną osobę i chcemy, aby agent cytował nam "na żywo" jej wypowiedzi, wpisujemy: /dodajagenta ksywka [typ agenta] - oczywiście zamiast "ksywka" wpisujemy pseudonim wybranej osoby. Parametr (typ agenta) jest optymalny - możemy w nim podać nazwę pliku agenta (*.asc), którego chcemy uruchomić. Po chwili na ekranie pojawi się nasz "bohater" gotowy do gadania :). Jeśli teraz wybrana przez nas osoba zmieni swojego nicka albo wyjdzie z IRC-a, za pomocą komendy: /usunagenta- możemy łatwo i sprawnie zatrzeć wszelkie ślady po dotychczasowym agencie i następnie uruchomić nowego - dla innego nicka. Nowe elementy, jakie pojawiły nam się w tym skrypcie, to:

WERSJA 1

unset %agent* - usuwa wszystkie zmienne, które zaczynają się od "%agent". Można także używać pytańników "?", które symbolizują jedną literę (zresztą stosowanie "*" i "?" to podstawy, które poznaje się na pierwszych lekcjach informatyki, więc nie będę się o tym rozpisywał).

pętla w REMOTE - w zakładce REMOTE zastosowałem prostą pętlę, która po kolei sprawdzi zawartość parametrów \$1, \$2, \$3 itd., które są odpowiednikami kolejnych słów "wylapanych" przez tego REMOTE-a. Wszystkie te parametry podstawiane są pod zmienną %agenttext i w momencie napotkania pustego parametru (\$null) wysyłane do agenta (.gtalk agent %agenttext). Można było tam także użyć pętli WHILE, co nie robi żadnej różnicy.

WERSJA 2

\$len(%agentnick) - ten identyfikator zwraca nam liczbę znaków podanego wyrazu/zmiennnej/ lub czegoś innego :). w tym wypadku zwracana jest długość zmiennej %agentnick.

inc %agentlength 4 - zwiększa wartość zmiennej %agentlength o 4. W jakim celu? Standardowo mIRC poprzedza wypowiedziany przez kogoś tekst jego/jej ksywką zamkniętą w trójkątne nawiasy (np. <Raziel> witam wszystkich czytelników! :)). Jeśli policzymy, od którego znaku (licząc od lewej, nie biorąc pod uwagę ksywki) zaczyna się "czysty tekst", to wyjdzie nam właśnie 4!

\$line(\$nick,N) - aby nasz agent odczytał najniższą linię w danym oknie, potrzebujemy wiedzieć, ile linii zawiera aktualnie to okno. Do tego właśnie służy identyfikator \$line. Jeśli zamiast N wpiszemy 0 - otrzymamy łączną liczbę "zapisanych" linii w wybranym oknie, natomiast jeśli wpiszemy tam wartość inną niż 0, otrzymamy zawartość linii numer N.

\$mid(%agenttext,%agentlength,\$len(%agenttext)) - zwraca wybrany fragment zmiennej %agenttext. W nawiasie podajemy kolejno: "skąd" ma zostać pobrany tekst, OD którego znaku, DO którego znaku. I takim oto sposobem otrzymujemy gotowy tekst do wyświetlenia :). Prawda, że całkiem sprytny ten algorytm?

COŚ DLA LENIWYCH & DOCIEKLIWYCH

Jeśli komuś z was nie chce się przepisywać całego skryptu, może skorzystać z gotowego wbudowanego w mIRC-a. W tym celu należy przedstawić się do okienka OPTIONS lewy [ALT + o], a następnie do zakładki Sounds=>Agents. No i mamy wszystko jak na talerzu - teraz wystarczy tylko odhaczyć odpowiednią opcję (np. private events, aby agent cytował WSZYSTKIE prywatne wypowiedzi), ustawić kilka parametrów, jak np. prędkość i głośność mówienia, barwę głosu (tak, tak, otóż nasz agent może przemawiać własnym głosem! Niestety ja nie mogę nic więcej o tym napisać, bo u mnie to nie działa :P) i... gotowe! Teraz wystarczy już tylko kliknąć OK i już możemy się przysłuchiwać naszemu lektorowi :) . Ja osobiście wolę korzystać z własnego skryptu, bo ten mIRC-owy cytuję WSZYSTKIE wypowiedzi (prywatne/kanalowe/inne - w zależności od ustawień), a nie tak jak mój - wybranych osób (po małej przeróbce można dla każdej osoby uruchomić oddzielnego agenta!). Ale wybór pozostawiam wam!

STREFA TRIKÓW :)

Dziś mam dla was tylko jeden trik, ale za to jest on baaardzo fajny :). Otóż jest taki jeden kanał, który zwie się #5.0. Sztuczka z nim jest stara jak świat (a może i jeszcze starsza :)). Otóż, gdy ktoś zawita na tym kanale (/j #5.0), zostanie automatycznie wyrzucony z wszystkich innych. Gdy jakiś mały obeznany takeovermaniak :) przejmie ci kanał i postawi na nim swoje boty, powiedz mu, że jego "stróż", są do niczego, twoje są 100x lepsze i zaprosz go na "pojedynkę" właśnie na kanale #5.0. Hmm... troszkę mu zrzędnie mina, jak w jednej chwili jego botnet wyleci z kanału bez ostrzeżenia. To taki mały bajer - żart właścicieli serwerów IRCNet-u :).

JAKIEŚ FAJNE KANAŁY?

Jaaasne :) . Dziś nie mam ich za dużo, ale coś tam się znajdzie :).

#tvp - jak sama nazwa mówi, jest to kanał Telewizji Polskiej, ale nieoficjalny, tj. z telewizją wcale niezwiązany. Ludzi jest tam zawsze pełno, aż wylewają się poza brzegi :). Ogólnie rzecz biorąc - jeśli wszedłeś na IRC-a i okropnie ci się nudzi, zajrzyj tam, a będziesz mógł się rozerwać!

#chat-world - "światowy kanał", prawdziwa mieszanka narodowościowa, można tam spotkać braci ze wszystkich czterech stron świata :)). Urzędowym językiem na #chat-world jest angielski i biada tym, którzy tę zasadę zechcą złamać :). Hmm... cool czaneliki!

"To jush jest koniec, nie ma jush nic, jesteście wolni..."

PS Zachęcam wszystkich, którzy mają jakieś pytania/wątpliwości, do mailowania na mój adres: raziel@cdaction.pl. Na wszystkie wasze pytania postaram się, w miarę możliwości, odpowiedzieć. Jeśli macie jakieś propozycje co do tego, co chcielibyście urzyć w kolejnych odcinkach "kursu mIRC-owania", śmiało piszcie na wcześniej podany adres! □

E-ziny

o grach komputerowych

Trzy miesiące temu mieliście okazję przeczytać artykuł traktujący o magazynach komputerowych zamieszczanych w Sieci. Niestety, w momencie druku nie był on już aktualny, więc postanowiłem sprostować zawarte w nim informacje i pokazać, jak się ma FAKTYCZNY stan polskich magazynów w dniu dzisiejszym (kolejność alfabetyczna).

moonstruck

moonstruck@zaloga.pl

Login Point

http://www.log-in.prv.pl

Po wydaniu czterech numerów magazyn Login połączono z e-zinem Jump Point, który dotyczył podobnej tematyki. Liczba wydanych numerów została zsumowana i do chwili obecnej (kiedy piszę ten artykuł) mieliśmy okazję zobaczyć 3 numery nowego magazynu. Co się zmieniło? Przede wszystkim jest w nim obecnie o wiele więcej tekstów, a profil pisma został poszerzony. Dodano kilka kącików tematycznych i trzeba przyznać, że wyszło to LP na dobre. Również szata graficzna uległa zmianie. Teraz przypomina tę znaną z WK i ZG, czyli: podział na strony, okładka itp. Muszę przyznać, że ostatni numer po prostu zwałł mnie z nóg. Widać, że redakcja ciągle się rozwija, co bardzo dobrze rokuje na przyszłość. A co odróżnia LP od pozostałych e-zinów? Kissay mówi: "Przed wszystkim to, że jesteśmy całkowicie niezależni. Nie stoi za nami żadna większa instytucja, nie mamy także ścisłych powiązań z niektórymi dystrybutorami (a raczej z ich sklepami), czego nie można powiedzieć o części naszej konkurencji. Dlatego właśnie nasze recenzje oraz zapowiedzi są całkowicie obiektywne, a oceny jak najbardziej sprawiedliwe i nienarzucone z góry".



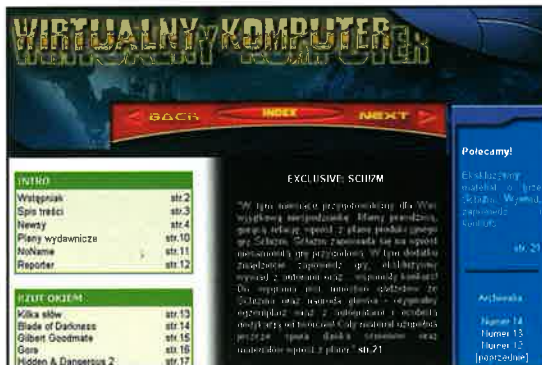
Sic!

http://sic.help.pl

Sic! jednak nie umarł! Kolejne numery, choć pojawiają się nieregularnie, są jednak wydawane. Pod koniec ubiegłego roku miała miejsce zmiana na stanowisku naczelnego i ostatni numer (już pod wodzą "nowych" ludzi) był bardzo nietypowy - w stylu socjalistycznego manifestu. Całość przez cały czas istnienia trzyma poziom, lecz z powodu niezbyt licznej redakcji - nie jest w stanie dogonić liczbą tekstów pozostałych rywali. Oto, co powiedział mi Jakub Strzałkowski - red. nac. Sic! - a zapytany o to, jak zachęciłby ludzi do zaprenumerowania właśnie tego magazynu: "Ostatnio w naszym piśmie nie działa się najlepiej, ale wysłaliśmy na prostą i mogę śmiało stwierdzić, że problemy mamy za sobą. Naszym największym atutem są rzetelne teksty podane w atrakcyjnej i funkcjonalnej (niska objętość!) szacie graficznej. Choć jesteśmy zinem o tematyce komputerowej, nie wahamy się zamieszczać publikacji, ciekawych felietonów luźno związanych (lub nawet wcale) ze światem cyberprzeżyci...".

Wirtualny Komputer

http://www.games.net.pl



Trzeba przyznać, że od czasu napisania mojego artykułu wiele w WK się zmieniło. Pismo przeszło wielką metamorfozę i przez ostatnie pół roku dwa razy zmieniało grafikę, która teraz jest ładniejsza i bardziej przejrzysta. Poza tym w WK widać ciągły rozwój i poszerzanie horyzontów pisma (ostatnio pojawiło się kilka nowych kącików tematycznych). Bardzo ciekawą sprawą był w ostatnim numerze exclusive dotyczący Schizma - polskiej produkcji, która niedługo będzie miała swoją premierę (gdy to czytacie, ona najprawdopodobniej już nastąpiła). Była to pierwsza tego typu publikacja w polskich e-zinach. Co się jeszcze zmieniło? Przede wszystkim to, że redakcja ma sporo pomysłów, dzięki którym udaje im się przyciągać nowych czytelników, a stale rosnąca liczba tekstów pozwala rokować dobre nadzieje na przyszłość.

Zaloga G

http://www.zaloga.pl

W tym e-zinie postrzegamy przede wszystkim zmiany organizacyjne. Magazyn nawiązał współpracę z wieloma firmami, nie tylko komputerowymi, dzięki czemu zamieszczane są w nim konkursy, poza tym stale rośnie liczba tekstów. Pismo przeszło również przez kilka zmian kosmetycznych związanych z layoutem i teraz podzielono je na trzy części: gry komputerowe, cybertechnika oraz cyberkultura. Oto, jak Zbigniew Jankowski

Dane statystyczne

Login Point

dane z numerów: 3-4 Login, 8-10 LP

liczba stron: ok. 63

recenzje: ok. 9

zapowiedzi: ok. 8

solucje: ok. 0

konkursy: ok. 0

artykuły luźne: ok. 3

screeny: tak

objętość: ok. 1,1 MB/0,7 MB

wydawanie: regularne, ok. 15 każdego miesiąca

kąciki tematyczne: software, książki, z archiwum X, RPG, manga, sport, komórki, muzyka

Sic!

dane z numerów: 9-13

liczba stron: ok. 24

recenzje: ok. 5

zapowiedzi: ok. 3

solucje: ok. 0

konkursy: ok. 0

artykuły luźne: ok. 5

screeny: nie

objętość: ok. 200 KB

wydawanie: nieregularne

kąciki tematyczne: radosna twórczość, kącik muzyczny

WK

dane z numerów: 11-15

liczba stron: ok. 80

recenzje: ok. 12

zapowiedzi: ok. 5

solucje: ok. 5

konkursy: ok. 2

artykuły luźne: ok. 2

screeny: tak

objętość: ok. 1,2 MB/0,6 MB

wydawanie: regularne, ok. 1 każdego miesiąca

kąciki tematyczne: muzyka, RPG, Magic the Gathering, sport, FPP, przygodówki, twórczość, online

ZG

dane z numerów: 15-19

liczba stron: ok. 94

recenzje: ok. 13

zapowiedzi: ok. 9

konkursy: ok. 7

solucje: ok. 0

artykuły luźne: ok. 4

screeny: tak

objętość: ok. 1,6 MB/0,7 MB

wydawanie: regularne, ok. 25 każdego miesiąca

kąciki tematyczne: Internet, hardware, software, telekomunikacja, strategia, film, muzyka, książki



zachęciłby was do czytania magazynu: "Załoga G co miesiąc oferuje swoim czytelnikom największy w polskim Internecie zastrzyk tekstów. Naszą domeną są fachowe, rzetelne i obiektywne recenzje, wraz z zapowiedziami gier, opisy programów, testy sprzętu. Oprócz tego, jak żaden inny magazyn (zarówno elektroniczny, jak i papierowy), podejmujemy na swoich łamach tematykę związanych z innymi dziedzinami rozrywki - recenzujemy płyty z mocniejszą muzyką, nowości kinowe, książki, publikujemy opowiadania oraz - szczególnie chwalone - felietony. Prenumerując Załogę G niczym nie ryzykujesz - na skrzynki wysyłamy jedynie krótkie e-mail informacyjne, a ty nie ominiesz żadnego numeru naszego pisma i będziesz mógł brać udział we wszystkich organizowanych przez nas konkursach (zawsze do wygrania wspaniałe gry, programy, płyty muzyczne). Do zobaczenia w Załodze G.

to tyle, jeśli chodzi o zmiany zachodzące w tego typu magazynach przez ostatnie pół roku. Teraz napiszę może kilka słów odnośnie tabelki, która w bardzo przejrzysty sposób pokazuje, co ma do zaoferowania każdy z nich. Przede wszystkim chciałbym powiedzieć, że dane te czerpałem z pięciu ostatnich numerów każdego pisma i liczby, które widzicie, są średnią arytmetyczną przypadającą na jeden numer. Jeżeli nie wiedziałem, do jakiej kategorii zaliczyć artykuł, zawsze robiłem to na korzyść magazynu. Poza tym w konkursach pod uwagę brana była liczba tytułów gier (i tylko gier) przeznaczonych jako nagrody. Objętość: pierwsza jest w wersji ze screenami, druga - bez nich (Sic! posiada tylko wersję bez screenów).

I to już wszystko. Do zobaczenia w Sieci!

www.battlereports.com

A to serwis poświęcony TYLKO i WYŁĄCZNIE raportom z meczy. Pomimo paskudnej grafy warto go polecić każdemu - aktualna liczba tekstów to 3138 (i nadal rośnie!). Jeśli więc chcesz się dowiedzieć, jak walczyli najlepsi, to nie ma odpowiedniejszego miejsca niż BattleReports.

www.temple.z.pl

Protoss Temple! Najlepsza (IMHO) strona o Protossach! Znajdziecie tu sporo tekstów o swych ulubionych - guildy, poradniki (np. "anty-rush"), opisy jednostek, budynków etc. No i galeria. W sumie fajna strona, ale tylko dla osób grających Protami.

Nioo, tyle adresów chyba wystarczy. Jednak czym byłby StarCraft bez trybu multiplayer? To trochę jak żołnierz bez karabinu, ew. Jedi bez Barnaby. Aczkolwiek ping! na oryginalnym BN mogą przyprawić o lekkie szok. Jedynym sposobem na to jest granie na polskich serwerach, których IP uprzejmie podaję:

Battlenet PL - 212.244.171.237
BN PL - 195.204.177.216
Serwer Astericy - 195.116.8.82
SCC - 213.241.38.180
Serwer SPGSC - 195.205.97.47
Serwer Shock - 195.116.34.8
Serwer ST@py - 212.244.75.158
Serwer NetCraftu - 212.244.57.91
Serwer SC - 212.160.87.2
Serwer Kola - 212.244.102.154
Tepsa.lame.pl - 195.117.126.177

Aby zmienić serwer z oficjalnego na któryś z powyższych, musisz zmienić jeden z wpisów w rejestrze. Uruchom Edytor Rejestru (Uruchom | Regedit) i w kluczu HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Battle.net\Configuration zmień wartość "Server List" na adres wybranego serwera. Jeśli nie chcesz bawić się rejestrzem, to pozostaje ci ściągnięcie programu, który automatyzuje to zadanie. Znajdziesz taki na www.battlenet.pl. Miłego surfowania i rozrywki! Życzy

Kominck

Kurs HTML-a

Hej! To już czwarta odstona kursu. Z tego, co wynika z maili, kurs wam się podoba. Pytacie się w nich często, o jakiś nieznany wam tag. Spoko. Pytajcie dalej. Dzięki temu wiem, co pisać w następnych częściach kursu :). Dzisiaj temat, który przypadnie do gustu wszystkim tym, którzy lubią, kiedy coś na stronie się rusza czy zmienia. Żeby nie przynudzać, powiem tylko, czym się dzisiaj zajmiemy. Będzie to mianowicie sławna funkcja "onMouseOver". Służy ona między innymi do konstruowania rolloverów. Oprócz tego znajdzie się kilka przydatnych skryptów.

Jarek "Metzger" Ostrowski
e-mail darkwater@interia.pl

Na początek najłatwiejszy skrypt, czyli: "Jak napisać coś na pasku statusu".

```
<a href="costam.htm" onMouseOver="window.status='Jak to widzisz tam, gdzie trzeba, to jest good...'; return true">
```

Ofcóż, to ma być kurs, a nie podawanie paru przykładów. No więc trzeba wszystko rozłożyć. Co to jest <a href...>, tłumaczyć nie muszę. Co do "onMouseOver" i "window.status", to wytłumaczę na zasadzie akcji i reakcji. A więc "onMouseOver" to akcja (najechnięcie kursorem myszki, w tym wypadku nad odsyłacz), natomiast "window.status" to reakcja, czyli wyświetlenie tekstu tam, gdzie trzeba. Podsumowując: kiedy najedziemy kursorem myszki nad odsyłacz, spowodujemy akcję, na którą komputer odreguluje reakcją, a zatem wyświetleniem tekstu w statusie, uff... :). Ostatnie, co tam widzimy, to "return true". Nie jestem tego na 100% pewien, ale chyba każe to przeglądarce ukryć prawdę, czyli ciężką dostępną otwartego pliku.

No to już przypuszczam, że podstawy znacie. Teraz zajmiemy się czymś trudniejszym, czyli konstrukcją rolloverów. Jednak na początek opis ważniejszych zdarzeń myszki:

onMouseOver - myszka znajduje się nad obrazkiem.
onMouseDown - nastąpiło kliknięcie myszki nad obrazkiem.
onMouseUp - myszka opuściła obszar obrazka.

Aby stworzyć rollovera, będziemy potrzebować kilku obrazków mniej więcej tej samej wielkości. Liczba obrazków zależy od liczby zdarzeń. Jeżeli chcemy tylko jedno, to wystarczy dwa obrazki, jeśli dwa - to obrazków trzeba będzie przygotować więcej. Myślę, że chcecie, aby obrazek, po tym, jak myszka go już opuści, powracał do stanu pierwotnego. Aby to zrobić, zdarzenie "onMouseOver" oraz źródło obrazka () powinny być tym samym plikiem graficznym, czyli np. "johny.jpg".

Jeżeli już wszystko macie, zajmiemy się najprostszym rolloverem. Po najechnięciu Heh... moja pierwsza strona :)

myszka, zmieni się on na inny obrazek, a po odjechaniu - wróci do pierwotnej formy.

```
<a href="http://darkpower.w.interia.pl" onMouseOver="rol1.src='dark1.jpg'" onMouseOut="rol1.src='dark.jpg'"></a>
```

Cały kod można podzielić na trzy części. Pierwsza to sam odnośnik, czyli <a href>. Druga to omawiane w tym odcinku onMouseOver i onMouseOut. Trzecią część stanowi obrazek będący odnośnikiem. Zaczniemy od końca. Obrazek, który będzie linkiem, jest domyślnie ładowany przy starcie strony. Ważne jest, aby określić jego nazwę. W moim przypadku jest to "rol1". Teraz nasze "masy" - reakcja towarzysząca najechnięciu myszki nad obrazek to w tym przypadku zmiana źródła obrazka o nazwie rol1 na dark1.jpg, ot i cała filozofia. To samo dzieje się w przypadku drugiej akcji, z tym że teraz obrazek wraca do pierwotnego stanu, czyli dark.jpg. Został nam jeszcze odnośnik, ale chyba nie muszę mówić, do czego służy :). Co do tych rolów, to jeszcze mała uwaga: otóż, kiedy robicie więcej takich obrazków na stronie, to nadawajcie im inne nazwy (rol1, rol2...), bo inaczej mogą pojawić się dziwne bugi. Na koniec pełny skrypt z zastosowaniem wszystkich dostępnych funkcji.

```
<a href="http://darkpower.w.interia.pl" onMouseOver="rol1.src='dark1.jpg'" onMouseDown="rol1.src='dark2.jpg'" onMouseOut="rol1.src='dark.jpg'"></a>
```

Teraz z innej beczki, czyli jak zrobić rozwijane menu nawigacyjne. Jest to, moim zdaniem, trochę prostsze od tworzenia rolek. Tradycyjnie: skrypt i omówienie.

```
<script language="JavaScript">function selecturl(s) {var goul = s.options[s.selectedIndex].value; window.top.location.href = goul;}</script>
```

```
<form><select name="urljump" onChange="selecturl(this)">
```

```
<option value="none">Wybierz adres</option><option value="http://darkpower.w.interia.pl">DARKPOWER</option><option value="http://cdaction.pl">CDACTION</option><option value="http://moja.strona.wp.pl">HOMESITE</option></select></form>
```

Nie będę się za bardzo rozpisywał, jak ten skrypt działa, ponieważ to ma być kurs HTML-a lekko przyprawiony dodatkami typu JavaScript, a nie opis wszystkich jej funkcji. Więc tak po łebkach: <script>...</script> zaczyna i kończy skrypt. <form> </form> - wszystko, co znajduje się pomiędzy tymi tagami, to formularz pocztowy. Działa on na zasadzie wyboru. Kiedy ktoś wybierze napis "DARKPOWER" i kliknie go, zostanie przeniesiony do strony http://darkpower.w.interia.pl. Oczywiście możecie sobie sami zdefiniować, ile ma być opcji i jak mają się nazywać. Co do zastosowania takiego skryptu, to nadaje się on świetnie jako baza z linkami strony, która jest dość zawałona i nie ma w niej dużo miejsca na wypisanie wszystkich po kolei. Skryptu można również używać jako prostego formularza poczty (<option value="mailto...").



Strona wprawdzie wygląda super, ale zajmuje 200 KB! Potraktujcie to jako ostrzeżenie :).

```
<script language="JavaScript"><!--window.open('ankieta.htm', 'Wiadomości', 'toolbar=no,menubar=no,scrollbars=no,resizable=no,height=250,width=400,left=400,top=300');//--></script>
```

Ten oto skrypt pozwala nam na otwarcie nowego okienka. Przydaje się do szybkich ankiet. Należy jednak pamiętać, że takie okienko bywa czasami deenerwujące :). Myślę, że z posiadaną już wiedzą sami rozgrzejecie sens skryptu. Radzę poprobować z parametrami "no", zamieniając je na "yes". Dla ciekawostki: podobny skrypt zastosowany jest w "Tawernie RPG". No i to już koniec wskazówek związanych z JavaScriptem w historii Kursu HTML-a w CD-Action. Ponieważ zostało jeszcze trochę miejsca, zajmę się paroma drobnostkami. Pytacie się często o to, jak zrobić księgę gości czy też liczniki. Radzę zajrzeć na strony: www.ankieta.pl -

liczniki i ankiety, www.ksiegi.emix.net.pl - księgi gości, www.polchat.pl - czat na własnej stronie. Kolejną sprawą są wyszukiwarki. By stroną mógł ktoś znaleźć, nie wystarczy wpisać tam, gdzie trzeba opisów. Należy udać się na stronę jakiejś wyszukiwarki (www.poland.com/szukaj.asp - moim zdaniem najlepsza) i tam wybrać Dodaj adres. Jednak nie zdziwcie się, kiedy się okaże, że wasza strona jest wyświetlana jako numer 88795 :).

CZ.4

INTERNET się ZMIENIA



MUD, 1989



WWW, 1996



WWW, 2001

MAGAZYN JEGO UŻYTKOWNIKÓW TEŻ

Na 2CD pełne wersje programów graficznych i antyhakerskich

oraz

Magazyn muzyczny Hurra! (tylko w .net)

Kolekcja muzeum d'Orsay (specjalnie dla nas!)

70 MB plików MP3



W czerwcowym .net: wojny w Sieci, rozmowa z groźnymi internautami, 50 powodów, dla których warto kochać Sieć, e-ziny, serwisy z ofertami pracy, sport, muzyka, film, gry.

Sprawdź, na pewno cię zaskoczy!!!

→ www.netmag.com.pl

Kursu PHP

odstępa druga

Obsługa plików

W PHP do obsługi plików wykorzystywana jest funkcja `fopen` (\$plik, \$parametr) zwracająca wskaźnik na \$plik, której przykładowe użycia wraz ze zmieniającym się parametrem pokazują poniżej:

```
$plik = fopen ("./data.dat", "r"); - otwiera plik data.dat w lokalnym katalogu do odczytu,
$plik = fopen ("./data.dat", "r+"); - otwiera plik data.dat w lokalnym katalogu do odczytu i zapisu,
$plik = fopen ("./data.dat", "a"); - otwiera lub tworzy (gdy nie istnieje) plik data.dat w lokalnym katalogu do dopisywania (wskaźnik ustawiony na końcu pliku),
$plik = fopen ("./data.dat", "a+"); - otwiera lub tworzy (gdy nie istnieje) plik data.dat w lokalnym katalogu do dopisywania (jw.) i odczytu,
$plik = fopen ("./data.dat", "w"); - otwiera lub tworzy (gdy nie istnieje) plik data.dat w lokalnym katalogu do zapisu (jeżeli plik istnieje, to jego zawartość jest usuwana, wskaźnik na początek pliku),
$plik = fopen ("./data.dat", "w+"); - otwiera lub tworzy (gdy nie istnieje) plik data.dat w lokalnym katalogu do zapisu (jw.) i odczytu.
```

Jeżeli nazwa pliku rozpocznie się od "http://..." lub "ftp://...", to nastąpi próba otwarcia tegoż pliku przy użyciu jednego z tych protokołów. Jeżeli więc chcemy uzyskać spod PHP dostęp do pliku poprzez ftp, to stosujemy składnię:

```
$plik = fopen ("ftp://nazwa_uzytkownika:haslo@server.domena/.../plik", "r");
```

Pamiętać jednak należy, że przez ftp nie można otworzyć jednego pliku jednocześnie do zapisu i odczytu.

Kolejną dość ważną sprawą są prawa do plików. O ile w systemach Windows zazwyczaj (a szczególnie w przypadku zastosowania „domowego”) PHP będzie miał pełen dostęp do plików, to w systemach opartych o Unix nie można zapomnieć o dostosowaniu praw nadanych plikom i katalogom do uruchamianego programu PHP, gdyż pominięcie tego kroku może spowodować błąd i zablokować cały skrypt. Aby uzyskać więcej szczegółów na ten temat, skorzystaj z dostępnych informacji na temat polecenia „chmod”. Poza tym, jeżeli chcemy stosować ścieżkę do pliku w postaci c:\katalog\plik, to należy ją zapisać w następującej postaci: „c:\ka-

tag\plik” (dlaczego - pisałem w poprzedniej części kursu) lub z użyciem normalnych slashów „/”. Ja osobiście staram się korzystać ze ścieżek względnych i slashów („./katalog1/katalog2/.../plik”), co umożliwia mi swobodne przenoszenie serwisów napisanych w PHP pomiędzy serwerami opartych zarówno na Windows, jak i pochodnych Uniksa.

Jeżeli nie będziemy już korzystać z pliku, to należy go zamknąć poleceniem:

```
fclose ($plik);
```

Przejdźmy teraz do odczytu z pliku i zapisu do pliku. Na początek chciałbym zaznaczyć, że PHP obfituje w wiele funkcji do kompletnej obsługi plików. My jednak zapoznamy się tylko z najbardziej przydatnymi. Jeżeli ktoś jest zainteresowany pozostałymi funkcjami, to zapraszam do manuala PHP. We wszystkich przykładach \$plik jest wskaźnikiem na plik.

Jeżeli chodzi o czytanie z pliku, proponuję 3 funkcje: `fgetc`, `fgets` i `fread`.

Z funkcji `fgetc` korzystamy, jeżeli chcemy z pliku pobrać 1 znak. Składnia jest bardzo prosta:

```
$single_char = fgetc ($plik);
```

Do pobierania całej linii służy funkcja `fgets`:

```
$line_string = fgets ($plik, $dlugosc);
```

Czytanie trwa tak długo, aż przeczytane zostanie \$dlugosc-1 znaków, wystąpi EOF (koniec pliku) bądź natopkany zostanie znak nowej linii (który jest dodawany do \$line_string - nie zapominać o tym!).

W przypadku gdy chcemy wczytać określoną liczbę znaków z pliku niezależnie od podziału na linie, korzystamy z funkcji `fread`:

```
$data_string = fgets ($plik, $dlugosc);
```

Wczytywanie trwa tak długo, aż pobrany zostanie \$dlugosc znaków. Jeżeli potrzebujesz wczytać do danej zmiennej całą zawartość pliku, możesz wykonać funkcję `filesize` (\$plik); zwracającą długość pliku:

```
$scal_plik = fgets ($plik, filesize($plik));
```

Zajmijmy się teraz zapisywaniem do pliku. Będziemy do tego wykorzyst-

Ostatnio zajmowaliśmy się podstawowymi parametrami PHP. Dzisiaj omówimy obsługę plików i praktyczne wykorzystanie skryptów PHP.

Łopaw

wać funkcję `fputs`, której działanie jest bardzo proste:

```
fputs ($plik, $string, $dlugosc);
```

\$string to tekst, który wpisujemy. \$dlugosc jest parametrem opcjonalnym, tzn. że jeżeli nie wystąpi, wówczas wpisany zostanie cały \$string.

?

Zanalizujmy funkcję `pokaz_licznik` linijka po linijce:

```
$plik_licznika = fopen („./licznik.dat“, „r“); - otwiera plik licznik.dat w lokalnym katalogu do odczytu,
$licznik = chop(fgets($plik_licznika, 20)); - fgets pobiera 20 znaków z
```



Znaczek „powered by PHP” spotykany na stronach napisanych w PHP.

Z obsługą plików związane jest jeszcze ich blokowanie (funkcja `flock`), które omówię w następnych częściach kursu, kiedy zaprezentuję engine prostej księgi gości. Przejdźmy teraz do części praktycznej naszego kursu.

Piszemy licznik tekstowy

Darmowe liczniki odwiedzin jakie są, każdy widzi :). Zazwyczaj na większości stron wykorzystywany jest ten sam motyw graficzny samochodowego licznika przebiegu. Jeżeli będziemy mieli swój własny licznik, to możemy jego wygląd dostosować DOWOLNIE do wyglądu naszej strony, nie musimy ustawiać przekierowania na stronę usługodawcy, a poza tym możemy go wpisać w resztę tekstu, np. „...jako 24 035-ty gość na mojej stronie...”. Prezentuje się to o wiele lepiej i praktyczniej. A oto, jak będzie wyglądać kod naszego licznika:

<?

```
function pokaz_licznik() {
    $plik_licznika = fopen („./licznik.dat“, „r“);
    $licznik = chop(fgets($plik_licznika, 20));
    fclose($plik_licznika);
    echo („> $licznik <“);
    $licznik++;
    $plik_licznika = fopen („./licznik.dat“, „w“);
    fputs($plik_licznika, $licznik);
    fclose($plik_licznika);
}
```

`pokaz_licznik();`

pliku (jeżeli będziesz miał stronę o liczbie odwiedzin większej niż 20-cyfrowa, to daj mi znać :)), a funkcja `chop` „obcina” pobrany tekst ze znaku końca linii, `fclose($plik_licznika);` - zamyka plik, `echo („> $licznik <“);` - wyświetla wczytaną wartość, `$licznik++`; - zwiększa wczytaną wartość o 1, `$plik_licznika = fopen („./licznik.dat“, „w“);` - otwiera plik licznik.dat w lokalnym katalogu do zapisu (i kasuje jego zawartość), `fputs($plik_licznika, $licznik);` - zapisuje do pliku aktualną wartość zmiennej \$licznik (już powiększonej o 1), `fclose($plik_licznika);` - zamyka plik.

Jak widać, każdorazowe wywołanie funkcji `pokaz_licznik()` powoduje zwiększenie wartości o 1. W przyszłości będziemy mogli zabezpieczyć ją dodatkowo za pomocą cookies lub IP użytkownika tak, aby odświeżenie strony nie spowodowało naliczenia kolejnych odwiedzin, jednakże powyższy „rdzeń” działania licznika pozostanie bez zmian. Podobnie, korzystając ze zmiennej \$licznik, będzie można wygenerować obraz graficznego licznika przedstawiającego tę wartość.

Zajmiemy się teraz bardziej zaawansowanym skryptem, a mianowicie najprostszym rotatorem bannerów.

Rotator bannerów

Jeżeli chcemy na naszej stronie zareklamować kilka innych, a nie chcemy tworzyć więcej niż jednego okienka reklamowego, możemy wpisać wszystkie dane bannerów i napisać skrypt, który będzie losowo wyświetlał jeden z nich.

Na potrzebę strony kanału #cdaction napisałem taki oto skrypt:

<?

```
function banner() {
    $num = 1;
    $baza = fopen („./banners.dat“, „r“);
    while(!feof($baza)) {
        $banner[$num][„adres”] = fgets($baza, 1000);
        $banner[$num][„plik”] = fgets($baza, 1000);
        $num++;
    }
    fclose ($baza);
    $num--;

    // generator liczb losowych
    srand ((double) microtime() * 1000000);
    $box = rand(1, $num);

    // wypisujemy
    echo („<a href=„”.$banner[$box][„adres”].”\” target=„new”>”);
    echo („<img src=„”.$banner[$box][„plik”].”\” border=„0”>”);
    echo („</a>”);
}
```

`banner ();`

?

Aby zrozumieć jego działanie, potrzebna jest też zawartość pliku ./banners.dat. Oto ona:

```
http://www.cdaction.prv.pl
./banners/banner_cdaction_out.gif
http://www.gildia.prv.pl
./banners/g_ban1.gif
```

Przystąpmy więc do analizy kodu funkcji `banner()`:

```
$num = 1; - tworzymy zmienną pomocniczą $num o wartości początkowej 1,
$baza = fopen („./banners.dat“, „r“); - otwieramy plik ./banners.dat do odczytu,
while(!feof($baza)) { ... } - zadania zostaną wykonane, jeżeli feof($baza) zwróci fałsz, czyli innymi słowy wskaźnik nie doszedł jeszcze do końca pliku ./banners.dat,
$banner[$num][„adres”] = fgets($baza, 1000); - tworzymy tablicę dwuwymiarową, której pierwszy wymiar określa kolejne wartości zmiennej $num, a każdy „rząd” składa się z pól „adres” i „plik”; do pola „adres” wczytana zostaje jedna linijka z pliku ./banners.dat,
$banner[$num][„plik”] = fgets($baza, 1000); - do pola „plik” (przy tej samej wartości $num) wczytujemy kolejną linijkę z pliku ./banners.dat,
$num++;
```

Zatrzymajmy się na chwilę w tym miejscu i przeanalizujmy wczytane dane. Zmienna \$num ma teraz wartość równą liczbie przebiegów pętli while zwiększoną o jeden. W tablicy \$banner mamy uporządkowane rosnąco (1, 2, 3...) pary pól „adres” i „plik”, gdzie „adres” za-

wiera adres jakiejś strony, a „plik” ścieżkę do jej banneru. Idźmy więc dalej. Plik ./banners.dat nie jest już nam potrzebny, można więc go zamknąć:

```
fclose ($baza); - zamykamy plik ./banners.dat,
$num--; - zmniejszamy o 1 wartość zmiennej $num. Jest ona więc teraz równa liczbie par adres - plik wczytanych z pliku ./banners.dat,
srand ((double) microtime() * 1000000); - generator liczb losowych,
$box = rand(1, $num); - losujemy z przedziału <1; $num> jedną liczbę,
echo („<a href=„”.$banner[$box][„adres”].”\” target=„new”>”); - generujemy składnię html-owego taga <a href=„adres” target=„new”>, w którym w miejsce adresu podstawiony zostanie adres z wylosowanej pary adres - plik; dostajemy w ten sposób link do strony o podanym adresie, która zostanie otwarta w nowym okienku (o nazwie „new”),
echo („<img src=„”.$banner[$box][„plik”].”\” border=„0”>”); - wyświetlamy obrazek (banner) z wylosowanej pary adres - plik,
echo („</a>”); - zamykamy taga </a>.
```

Jak widać, zasada działania tego skryptu nie jest bardzo skomplikowana. Zobaczmy więc jego działanie w praktyce (dla naszego pliku ./banners.dat).

Po wywołaniu banner.php komputer utworzył już zmienną \$num i nadał jej wartość 1, utworzył też plik ./banners.dat. Przystępuje więc do sprawdzenia warunku while(!feof(\$baza)). Ponieważ plik został dopiero co otwarty, wskaźnik znajduje się dokładnie na jego początku, feof(\$baza) zwraca fałsz, a zatem !feof(\$baza) jest prawdą. Komputer wykonuje więc zadania w środku pętli. A zatem następuje przypisanie \$banner[\$num][„adres”] = fgets(\$baza, 1000); a ponieważ \$num ma wartość 1, otrzymujemy \$banner[1][„adres”] = „http://www.cdaction.prv.pl”. Na tej samej zasadzie wczytana jest wartość pola „plik”: \$banner[1][„plik”] = „./banners/banner_cdaction_out.gif”. Następnie wartość \$num zwiększana jest o 1 i ma teraz wartość 2. Ponieważ !feof(\$baza) nadal jest prawdą, obydwie przypisania występują ponownie, jednakże teraz \$num równe jest już 2: \$banner[2][„adres”] = „http://www.gildia.prv.pl”; \$banner[2][„plik”] = „./banners/g_ban1.gif”. \$num po raz kolejny jest zwiększone o 1 i ma wartość 3.

Teraz jednak komputer dotarł już do końca pliku ./banners.dat. Pętla while(!feof(\$baza)) nie wykona się więc ponownie. Plik ten zostaje zamknięty. Następnym krokiem jest zmniejszenie \$num o 1 (już poza pętlą). Ma więc teraz wartość 2 (tyle, ile jest par adres - plik w tablicy \$banner).

W następnych dwóch linijkach wylosowana zostaje wartość z przedziału <1, \$num>, czyli od 1 do 2. Może to być więc albo 1, albo 2. Założymy, że wylosowane zostało 1 i jest to wartość przypisywana od razu zmiennej \$box. Następuje teraz wyświetlenie tagów <a

href...><img...> z wykorzystaniem danych z pierwszej pary adres - plik. Zwrócony przez całą funkcję banner() kod może więc przyjąć postać:

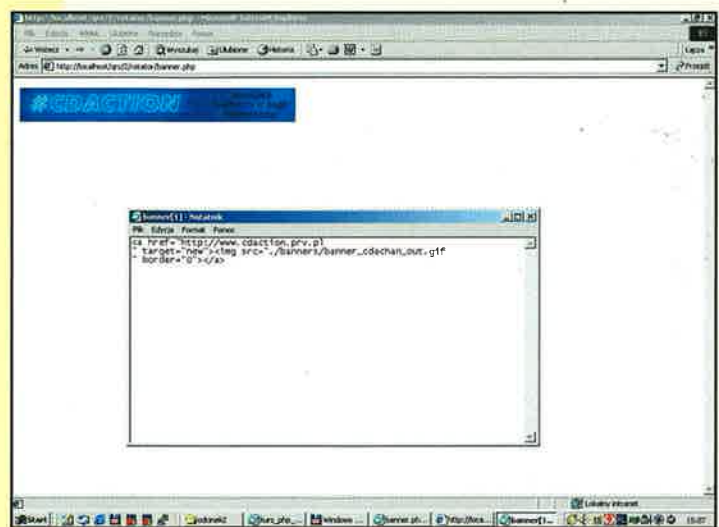
```
<a href=„http://www.cdaction.prv.pl” target=„new”><img src=„./banners/banner_cdaction_out.gif” border=„0”></a>
```

Jest to, jak wszyscy widzą, kod html-owy naszego banneru :). A więc udało

```
[adres_strony]
[sieczka_do_pliku_graficznego]
[adres_strony]
[sieczka_do_pliku_graficznego]
[adres_strony]
[sieczka_do_pliku_graficznego]
...
```

Finito

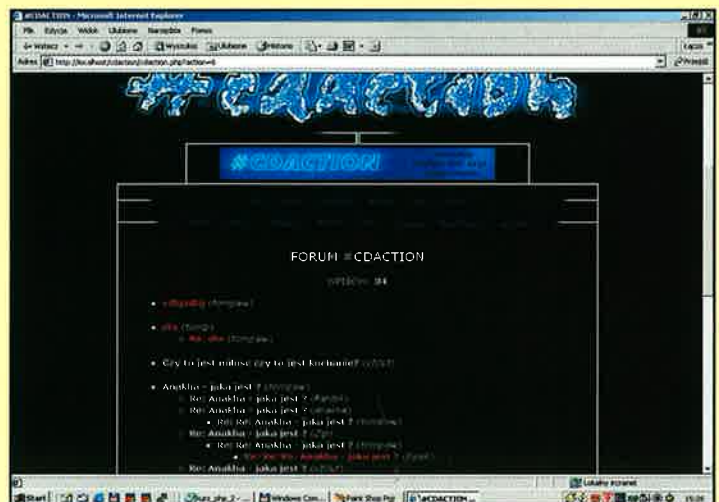
Omówiliśmy właśnie dwa bardzo praktyczne przykłady zastosowania php. Mam na-



Nasz dynamicznie wygenerowany banner do strony kanału #cdaction.

się. Na koniec zostały jeszcze do omówienia dwie sprawy. Specjalnie w powyższym kawałku html-a nie wyciąłem widocznych „enterów” (znaków nowej linii) przed cudzysłowami. Pamiętajcie, że fgets (użyte do odczytania wartości „http://www.cdaction.prv.pl” oraz „./banners/ban-

dziej, że dzisiejsza część kursu zaciękała tych, którzy nie przebrnęli przez ostatnią - czysto teoretyczną. Ale, jak widać, wszystkie zdobyte wcześniej wiadomości teraz przydają się w działaniu. Co następnym razem? Ano w następnym odcinku kursu PHP omówimy sobie sposoby komunikacji użytkownika ze stroną, czyli po prostu formularze.



Forum kanału #cdaction napisane za pomocą PHP i MySQL.

ner_cdaction_out.gif”) zawsze zwróci wam wartość ze znakami końca linii (jeżeli występują). W naszym przykładzie w niczym to nie przeszkadza, ale czasami można nieźle się pogubić, szukając błędu spowodowanego taką właśnie „drobnostką”. Druga sprawa to składnia pliku banners.dat. Jeżeli ktoś nadal nie potrafi sobie odpowiedzieć na pytanie, jak dodać kolejne bannery, to raczej niedokładnie czytał ten odcinek. Aby jednak formalności stało się zadość, oto schemat pliku banners.dat:

Jeżeli wszystko będzie szło gładko, to być może za parę numerów CD-Action zahaczmy o MySQL-a, skąd już tylko krok do takich projektów, jak np. forum #cdaction (<http://www.forum.cdaction.prv.pl>). Zapraszam. PS Dobra wiadomość dla wszystkich zainteresowanych PHP. Otóż ruszył w końcu polski serwer z DARMOWYMI kontami PHP. Co więcej, muszę przyznać, że jak na razie sprawuje się on całkiem, całkiem. Po więcej szczegółów zapraszam na stronę: <http://www.php.pl>.

Moduł GSVGA

czyli szybki pokaz możliwości Pascala

Dziś, z okazji zbliżających się wakacji :, przygotowaliśmy coś specjalnego, a mianowicie mamy zamiar przedstawić wam możliwości modułu graficznego GSVGA ver.1.3, który został napisany przez pascalogo geniusza - Gróga :). Ponieważ opis napisany przez samego autora wydał nam się całkiem przystępny, przedstawiamy go poniżej i zapraszamy do lektury!

POLARX & RAZIEL

Biblioteka "GSVga" wykorzystuje do przechowywania obrazów pamięć typu XMS i za pomocą modułu "GXMS", który jest niezbędny przy kompilacji. Oba moduły: "GSVga" i "GXMS" mają zaimplementowaną obsługę błędów, którą można uaktywnić poprzez ustalenie wartości zmiennych logicznych: "GSVgaErrorHalt" i "XMSerrorHalt" na "TRUE".

GSVgaErrorHalt:=TRUE; (włącz kontrolę błędów w module GSVga).
XMSerrorHalt:=TRUE; (włącz kontrolę błędów w module GXMS).
Od tej pory w przypadku wystąpieniu jakiegokolwiek błędu w którymś z modułów, program zakończy pracę i wyświetli odpowiedni komunikat dotyczący napotkanego błędu.

Biblioteka "GSVga" została napisana na podstawie standardu VESA v1.2 i obsługuje następujące tryby graficzne:

| Nr trybu graficznego | Rozdzielczość | Liczba kolorów | Liczba bajtów na piksel |
|----------------------------------------|---------------|----------------|-------------------------|
| Tryby z paletą | | | |
| \$100 | 640 x 400 | 256 | 1 |
| \$101 | 640 x 480 | 256 | 1 |
| \$103 | 800 x 600 | 256 | 1 |
| \$105 | 1024 x 768 | 256 | 1 |
| \$107 | 1280 x 1024 | 256 | 1 |
| Tryby Direct Color (bez palety) | | | |
| \$10D | 320 x 200 | 32 K | 2 |
| \$10E | 320 x 200 | 64 K | 2 |
| \$10F | 320 x 200 | 16.8 M | 4 |
| \$110 | 640 x 480 | 32 K | 2 |
| \$111 | 640 x 480 | 64 K | 2 |
| \$112 | 640 x 480 | 16.8 M | 4 |
| \$113 | 800 x 600 | 32 K | 2 |
| \$114 | 800 x 600 | 64 K | 2 |
| \$115 | 800 x 600 | 16.8 M | 4 |
| \$116 | 1024 x 768 | 32 K | 2 |
| \$117 | 1024 x 768 | 64 K | 2 |
| \$118 | 1024 x 768 | 16.8 M | 4 |
| \$119 | 1280 x 1024 | 32 K | 2 |
| \$11A | 1280 x 1024 | 64 K | 2 |
| \$11B | 1280 x 1024 | 16.8 M | 4 |
| Tryb dodatkowy (z paletą) | | | |
| 13 h (wywoływany przez "SetVGA") | 320 x 200 | 256 | 1 |

Jeżeli chcemy w programie wywołać jakiś tryb graficzny, to należy posłużyć się procedurą "SetVESAMode" i jako parametr podać numer wywoływanego trybu, np. gdy chcemy uruchomić tryb z 64 tysiącami kolorów w rozdzielczości 640 x 680, to wywołujemy procedurę w następujący sposób:

```
SetVESAMode($111);
```

"PROCEDURE ShowScreen;" - procedura wyświetla obraz z obiektu "Ekran" na ekran monitora.
Aby wywołać procedurę należącą do danego obiektu, którym tutaj jest "Ekran", należy podać jego nazwę i nazwę wykonywanej procedury, oddzielając je kropką, np.:

```
Ekran.ShowScreen;
```

W ten sam sposób odwołujemy się zarówno do funkcji, jak i zmiennych.

"PROCEDURE ShowPieceScreen(px,py,r,x,ry:Integer);" - procedura wyświetla fragment obrazu na ekranie. Jeśli np. chcemy wyświetlić fragment o rozmiarach 100 x 200 i rozpoczynający się w punkcie (30, 60), to wywołujemy tę procedurę następująco:

```
Ekran.ShowPieceScreen(30, 60, 100, 200);
```

"PROCEDURE DirectPutPix(x,y:Integer;c:Longint);" - procedura rysuje piksel o współrzędnych (x, y) i kolorze "c", automatycznie wyświetlając go na monitorze (nie trzeba wywoływać podanych wcześniej procedur, by zobaczyć rysowany piksel).

Obiekt "TEKran" ma jeszcze specyficzne dla siebie zmienne, ale w praktyce nie są one wykorzystywane, a służą jedynie do właściwego wyświetlania obrazu.

Obiekt "TImage"

Głównym obiektem modułu "GSVga" jest obiekt "TImage", który odpowiada obrazkowi w pamięci. Aby móc z niego korzystać, należy zadeklarować go jak zwykłą zmienną, np.:

```
Var  
Obrazek:TImage;
```

Od tej chwili w programie mamy dostępny obiekt o nazwie "Obrazek" i typie "TImage" i możemy na nim wykonywać następujące operacje:

"PROCEDURE NewImg(kx,ky:Integer);" - tworzy nowy obrazek o podanych rozmiarach.

"PROCEDURE PutPix(x,y:Integer;c:Longint);" - rysuje piksel o współrzędnych (x, y) i kolorze "c".

"FUNCTION GetPix(x,y:Integer):Longint;" - pobiera kolor piksela o współrzędnych (x, y) i zwraca jego wartość.

"PROCEDURE GetImg(px,py,kx,ky:Integer;Surlmg:TImage);" - pobiera fragment obrazu z innego obrazka: (px, py), są współrzędnymi początku pobieranego fragmentu na obrazku źródłowym; (kx, ky) są rozmiarami pobieranego obrazka; "Surlmg" jest obrazkiem źródłowym.

"PROCEDURE PutImg(px,py:Integer;Surlmg:TImage);" - rysuje obrazek "Surlmg" w punkcie (px, py).

"PROCEDURE PutImgFilter(px,py:Integer;fil:Byte;Surlmg:TImage);" - rysuje obrazek "Surlmg" w punkcie (px, py), który jest obrócony o kąt podany w zmiennej "Rot".

"PROCEDURE PutImgScale(px,py:Integer;Xscal,Yscal:Real;Surlmg:TImage);" - rysuje obrazek "Surlmg" w punkcie (px, py) w skali podanej jak w zmiennych "Xscal" i "Yscal", np. gdy w miejsce "Xscal" podamy "0.5", a w miejsce "Yscal" podamy "1", to

narysowany obrazek będzie o połowę węższy.

"PROCEDURE PutImgSize(px,py:Integer;rx,ry:Integer;Surlmg:TImage);" - rysuje obrazek "Surlmg" w punkcie (px, py) o rozmiarach podanych w (rx, ry).

Moduł "GSVga" obsługuje tzw. "sprity", co często przydaje się podczas tworzenia gier. Obiekt "TImage" ma zmienną o nazwie "SprColor", w której można podać wartość jakiegokolwiek koloru, np. "0" (czysta czern), i kolor ten przy wyświetlaniu sprita nie będzie rysowany, czyli np. jeśli obrazek będzie zawierał samochód na czarnym tle, to przy rysowaniu sprita zostanie narysowany sam samochód (czarne tło stanie się przezroczyste).

Do rysowania spritów służą procedury analogiczne do tych typu "PutImg", z tą różnicą, że zamiast członu "lmg" w nazwie występuje "Spr", np.:

"PROCEDURE PutSpr(px,py:Integer;Surlmg:TImage);" - rysuje obrazek "Surlmg" w punkcie (px, py) o rozmiarach podanych w zmiennej "Col".

"PROCEDURE lmgToImg(Surlmg:TImage);" - kopiuje całą zawartość obrazka "Surlmg" (uwaga: rozmiary obydwu obrazków muszą być identyczne).

"PROCEDURE ClrImg(Col:Longint);" - zamalowuje cały obrazek na kolor podany w zmiennej "Col".

"PROCEDURE FreeImg;" - zwalnia pamięć zajmowaną przez obrazek (uwaga: należy pamiętać, aby zawsze zwalniać pamięć, gdy już nie będziemy korzystać z danego obrazka, jak i przy zakończeniu programu).

"PROCEDURE LoadBmp(Nazwa:STRING; LoadPal:boolean);" - ładuje obraz z pliku BMP o nazwie podanej w zmiennej "Nazwa"; od zmiennej "LoadPal" zależy, czy aktualna paleta kolorów ma być wgrana z pliku BMP, co ma znaczenie w trybach z paletą.

"PROCEDURE SaveBmp(Nazwa:STRING; TrueColor:boolean);" - procedura zapisuje obraz do pliku BMP o nazwie podanej w zmiennej "Nazwa", a od zmiennej "TrueColor" zależy, czy plik będzie w formacie "8-bit" (FALSE), czy "24-bit" (TRUE).

"PROCEDURE LoadMIGFrame(Nazwa:MIG;STRING;FNo:Word);" - ładuje obraz z pliku MIG o nazwie podanej w zmiennej "NazwaMIG" i indeksie podanym w "FNo".

"PROCEDURE SaveMIGFrame(Nazwa:MIG;STRING;TrueColor:boolean;ATyp:Byte;Fdel:Word;FTyp:Byte);" - dodaje obraz do pliku MIG o nazwie podanej w zmiennej "NazwaMIG"; od zmiennej "TrueColor" zależy, czy plik będzie w formacie "8-bit" (FALSE), czy "24-bit" (TRUE), a w zmiennej "ATyp" podaje się typ animacji (0=normal, 1=repeat, 2=ping-pong), zaś w zmiennej "Fdel" czas do odroczenia podczas odgrywania animacji, a w "FTyp" typ klatki (0=obrazek, 1=sprite). Ostatnie 3 zmienne mają znaczenie przy tworzeniu animacji, a przy zwykłych obrazkach można do nich wpisać po prostu wartość "0".

"PROCEDURE LoadPCX(Nazwa:STRING; LoadPal:boolean);" - ładuje obraz z pliku PCX o nazwie podanej w zmiennej "Nazwa"; od zmiennej "LoadPal" zależy, czy aktualna paleta kolorów ma być wgrana z pliku PCX, co ma znaczenie w trybach z paletą.

"PROCEDURE LoadFromBMP(Nazwa, NazwaTXT:STRING;FontHeight:Integer);" - ładuje czcionkę z pliku BMP, gdzie "Nazwa" to nazwa pliku BMP, "NazwaTXT" to nazwa

leta kolorów ma być wgrana z pliku PCX, co ma znaczenie w trybach z paletą.

"PROCEDURE SavePCX(Nazwa:STRING; TrueColor:boolean);" - procedura zapisuje obraz do pliku PCX o nazwie podanej w zmiennej "Nazwa"; od zmiennej "TrueColor" zależy, czy plik będzie w formacie "8-bit" (FALSE), czy "24-bit" (TRUE).

"PROCEDURE OutTextXY(x,y:Integer;c:Longint;Str:STRING);" - wypisanie tekstu czcionką systemową, gdzie (x, y) to współrzędne początku wypisywanego tekstu, "c" to kolor, a "Str" to tekst do wypisania.

"PROCEDURE OutTextXYScale(x,y:Integer;Scx,Scy:Real;c:Longint;Str:STRING);" - działa tak samo jak powyższa procedura z tą różnicą, że do zmiennych (Scx, Scy) można podać skalę, według której zostanie wyświetlony tekst.

"PROCEDURE Write(x,y:Integer;Tekst:STRING;Font:TFont);" - wypisanie tekstu podany w zmiennej "Tekst" i o początku we współrzędnych (x, y) z podaną czcionką typu "TFont".

"PROCEDURE WriteScale(x,y:Integer;Xscal,Yscal:Real;Tekst:STRING;Font:TFont);" - działa tak samo jak powyższa procedura, z tą różnicą, że do zmiennych (Xscal, Yscal) można podać skalę, według której zostanie wyświetlony tekst.

"PROCEDURE HLine(x,y,xx:Integer;Col:Longint);" - rysuje linię poziomą o początku w (x, y) i długości "xx" oraz kolorem podanym w zmiennej "Col".

"PROCEDURE VLine(x,y,yy:Integer;Col:Longint);" - rysuje linię pionową o początku w (x, y) i długości "yy" oraz kolorem podanym w zmiennej "Col".

"PROCEDURE Line(x1,y1,x2,y2:Integer;c:Longint);" - rysuje linię o początku w (x1, y1) i końcu w (x2, y2) oraz kolorem podanym w zmiennej "c".

"PROCEDURE Bar(x,y,xx,yy:Integer;Col:Longint);" - rysuje wypełniony prostokąt w punkcie (x, y) i rozmiarach (xx, yy) o kolorze "Col".

"PROCEDURE Box(x,y,xx,yy:Integer;Col:Longint);" - rysuje pusty prostokąt w punkcie (x, y) i rozmiarach (xx, yy) o kolorze "Col".

"PROCEDURE FBlur;" - procedura, po której wywołaniu obrazek stanie się "rozmyty".

Obiekt "TImage" ma następujące zmienne, które mogą się przydać przy programowaniu:

"ResX" - szerokość obrazka.

"ResY" - wysokość obrazka.

"SprColor" - kolor "przezroczysty", który nie jest rysowany w procedurach typu "PutSpr".

"Handler" - jest to uchwyt do przydzielonego obszaru pamięci XMS (uwaga: Pascal tworząc zmienne, nie zawsze przydziela im wartość "0", więc w niektórych przypadkach może być ona dowolna, dlatego należy pamiętać, by po zadeklarowaniu zmiennej "TImage" przypisać jej wartość "0" - w innym przypadku mogą wystąpić błędy).

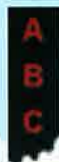
Obiekt "TFont"

W module "GSVga" istnieje jeszcze jeden obiekt o nazwie "TFont", w którym zawierać się mogą czcionki bitmapowe. Zawiera on następujące procedury:

"PROCEDURE LoadFromBMP(Nazwa, NazwaTXT:STRING;FontHeight:Integer);" - ładuje czcionkę z pliku BMP, gdzie "Nazwa" to nazwa pliku BMP, "NazwaTXT" to nazwa

pliku TXT, w którym zawarte są znaki odpowiadające narysowanym literom w pliku BMP w tej samej kolejności, zaś "FontHeight" to wysokość litery, która musi odpowiadać wysokości pojedynczego znaku w pliku BMP.

Obraz w pliku BMP powinien wyglądać w następujący sposób:



W pliku TXT powinny być zapisane znaki w tej samej kolejności, czyli:

```
A  
B  
C  
...
```

"PROCEDURE FreeFont;" - zwalnia pamięć zajmowaną przez font, o czym nie należy zapominać.

A oto niektóre zmienne obiektu "TFont", które mogą się przydać w praktyce:

"ResX, ResY" - rozmiar liter.

"SprCol" - kolor przezroczysty, który przy ładowaniu czcionek rozpoznawany jest automatycznie, ale na wszelki wypadek należy pamiętać, że jeśli nie zostanie poprawnie rozpoznany, można go ustawić ręcznie.

"Space" - odległości między wypisywanymi literami.

"Handler" - uchwyt do tablicy z rysunkami liter w pamięci XMS. Tutaj sprawa ma się podobnie jak przy "TImage", a więc należy pamiętać, aby ta zmienna przed pierwszym użyciem obiektu była równa "0".

Elementy globalne biblioteki "GSVga"

Biblioteka "GSVga" ma następujące typy i zmienne globalne:

"TPaleta" - tablica przeznaczona do przechowywania palety kolorów.

"GSVgaErrorHalt" - zmienna logiczna. Jeśli jej wartość ustawimy na "TRUE", to moduł "GSVga" będzie informował o każdym napotkanym błędzie.

"MaxResX" - szerokość ekranu fizycznego w danym trybie.

"MaxResY" - wysokość ekranu fizycznego w danym trybie.

Najważniejsze procedury i funkcje globalne modułu "GSVga":

"PROCEDURE MonitorOn;" - włącza monitor.

"PROCEDURE MonitorOff;" - wyłącza monitor.

"PROCEDURE SetTxt;" - włącza tryb tekstowy (uwaga: należy pamiętać, by przy zakończeniu programu przejść z powrotem do trybu tekstowego).

"PROCEDURE SetHighTxt;" - włączenie trybu tekstowego (60*50 linijek).

"PROCEDURE SetVga;" - włączenie trybu graficznego "13h" (uwaga: do tego trybu jest przeznaczony osobny moduł o nazwie "GVga", który o wiele lepiej i szybciej go obsługuje).

"FUNCTION SetVESAMode(Mode:Word):Boolean;" - funkcja ustawia podany tryb VESA i

jeśli wszystko poszło dobrze, to zwraca wartość "TRUE".

"PROCEDURE SetColor(c:r,g,b:byte);" - ustawia wartości RGB dla koloru w aktualnej paletce o indeksie "c".

"PROCEDURE GetColor(c:Longint; VAR r,g,b:byte);" - pobiera składowe podane koloru w zmiennej "c" i do zmiennych (r, g, b).

"PROCEDURE SetPal(Pal:TPaleta);" - ustawia podaną paletę w parametrze.

"PROCEDURE GetPal(VAR Pal:TPaleta);" - pobiera aktualną paletę do zmiennej typu "TPaleta", która jest podana w parametrze.

"PROCEDURE ColToRGB(c:Longint; VAR r,g,b:byte);" - rozбивa podany kolor w zmiennej "c" na składowe do zmiennych (r, g, b).

"FUNCTION RGBToCol(r,g,b:byte):Longint;" - funkcja zwraca wartość koloru o podanych składowych RGB (uwaga: polecam używanie tej funkcji, ponieważ w różnych trybach graficznych ta sama wartość może odpowiadać różnym kolorom, a dzięki tej funkcji mamy pewność, że wybrany przez nas kolor będzie zawsze taki sam).

"PROCEDURE SavePal(NazwaPliku:STRING; Pal:TPaleta);" - procedura zapisuje paletę kolorów podaną w zmiennej "Pal" i do pliku o nazwie podanej w zmiennej "NazwaPliku".

"PROCEDURE LoadPal(NazwaPliku:STRING; VAR Pal:TPaleta);" - procedura ładuje paletę kolorów do zmiennej "Pal" typu "TPaleta" i z pliku o nazwie podanej w zmiennej "NazwaPliku".

"PROCEDURE SoftChangePal(Pal:TPaleta; VAR TImage:Integer);" - procedura zmienia płynnie aktualną paletę kolorów na paletę podaną w zmiennej "Pal", z opóźnieniem podanym w zmiennej "Wait". (Uwaga: efekt ten jest widoczny tylko w trybach z paletą).

"PROCEDURE PalToCol(Col:Byte;Wait:Integer);" - procedura wygasza ekran na dany kolor, zmieniając płynnie wszystkie kolory palety na kolor podany w zmiennej "Col", z opóźnieniem podanym w zmiennej "Wait". (Uwaga: efekt ten jest widoczny tylko w trybach z paletą).

Tutaj zostały przedstawione tylko najważniejsze elementy modułu "GSVga", osobom bardziej dociekliwym polecam przestudiowanie kodów źródłowych biblioteki.

Obsługa myszki

Do biblioteki "GSVga" dołączony jest jeszcze jeden moduł o nazwie "GSMouse", za pomocą którego w łatwy sposób można dodać obsługę myszki w pisany programie.

Po wywołaniu trybu graficznego należy zainicjować kursor myszki za pomocą funkcji:

"FUNCTION InitMouse(sx, sy, kx, ky :Integer; CurName:STRING; HX, HY:Integer; SprCol:Longint):Boolean;"

Pod zmienne (sx, sy, kx, ky) podajemy granice, po których może poruszać się kursor, zazwyczaj jest to (0,0,MaxResX, MaxResY,...); pod zmienną "CurName" podajemy nazwę pliku BMP z obrazkiem kursora, "HX, HY" - tu współrzędne tzw. gorącego punktu kursora, a do zmiennej "SprCol" podajemy kolor tła, na którym narysowany jest kursor (jak przy spritach z "TImage"), jeśli cała operacja inicjacji przebiega pomyślnie, to funkcja zwraca wartość "TRUE".

Jeśli chcemy, by kursor był poprawnie wyświetlany, to w głównej pętli programu należy wywoływać procedurę w następującej kolejności:

"PROCEDURE ShowMouse;" - która rysuje kursor.

(W TYM MIEJSCU NALEŻY WYWOŁYWAĆ PROCEDURY "Ekran.ShowScreen" i "Ekran.ShowPieceScreen(...).")

"PROCEDURE HideMouse;" - chowa kursor.

Przed zakończeniem programu należy pamiętać, by zwolnić pamięć potrzebną na przechowywanie obrazka kursora za pomocą procedury:

"PROCEDURE KillMouse;"

Pozostałe procedury i funkcje obsługi myszki (np. odczytywanie pozycji kursora) należy poznać poprzez przeoglądnięcie kodu źródłowego modułu "GSMouse".

FAQ

P: Dlaczego mój program wieża się lub nie działa tak, jak bym chciał?

O: Po prostu zawiera błędy. Spróbuj włączyć kontrolę błędów modułu "GXMS" i "GSVga":

GSVgaErrorHalt:=TRUE; (Włącz kontrolę błędów w module GSVga).
XMSerrorHalt:=TRUE; (Włącz kontrolę błędów w module GXMS.)

P: Dlaczego, gdy próbuję uruchomić program, wyskakuje komunikat o błędzie: "(...) all extended memory is allocated"?

O: Najprawdopodobniej uruchamiasz program spod Windows i nie ma w nim udostępnionej wystarczającej ilości pamięci typu XMS, należy to poprawić we właściwościach pliku PIF danego programu (zakładka "Pamięć").

P: Dlaczego, gdy próbuję uruchomić program, wyskakuje mi komunikat o błędzie: "(...) all available extended memory handles are in use"?

O: Driverowi XMS brakuje uchwytów do pamięci, by móc ją udostępnić. Powody są dwa: pamięć z obrazków nie była zwalniana lub zostało zainicjowanych za dużo obrazków. W pierwszym przypadku odpowiedź jest prosta: należy zawsze zwalniać pamięć. Zaś w drugim przypadku, gdy mamy zainicjowanych dużo małych obrazków, można je wrzucić do jednego dużego i wyciąć je z niego w razie potrzeby.

P: Dlaczego wyskakuje mi komunikat o błędzie: "(...) the handle is invalid"?

O: Zaraz po zadeklarowaniu obiektu "TImage" lub "TFont" spróbuj przypisać zmiennej "Handler" wartość "0", ponieważ nie zawsze robi to program.

P: Dlaczego nie ładują się obrazki z plików?

O: Obrazki należy ładować po zainicjowaniu trybu graficznego, ponieważ dopiero wtedy program wie, w jaki sposób należy przechowywać je w pamięci.

☞ Gdzie mogę szukać najnowszych wersji "GSVga"?

O: Na stronie: www.gr0g.prv.pl.

P: Mam problem z modulem "GSVga", który nie jest tutaj opisany...

O: Adres e-mail to: krzysiek@gr0g.prv.pl.

Gr0g

PS Za miesiąc postaram się pokazać wam, jak w praktyce spisuje się moduł GSVGA. Tymczasem, na razie(!) :)

Walory Allora



Jest ciemno. Mgła syczy się gdzieś spod ziemi, w jej kłębach pobytyskuje zielonkawe światło. Zewsząd słychać jakieś tajemne pomrukiwania i jęki. Aż dreszcz wstrząsa ciałem śmiałka stojącego w pobliżu, a po plecach maszerują całe armie mrówek przerażenia. Pośród tego strachu, trupich zjaw, czarów i grozy przechadza się dumnie jakaś długowłosa postać odziana w czarny płaszcz, powłóczywszy aż do ziemi. Za chwilę jednak atmosfera się rozjaśnia. Jedynie dym gdzieś pod stopami pozostał i nagle przeraźliwy ryk, jakby smoka przebudzonego ze snu. Drgający grunt i wtedy zza zakrętu wyłania się pędząca piekielna maszyna? Nie, to po prostu samochód wyścigowy, a za kołem siedzi jakiś ostrzyżony na jeża kierowca z szalonym wzrokiem utkwionym gdzieś w linię horyzontu. Lepiej zejście mu z drogi, bo pewnie nikogo nie oszczędzi. O kim tu mowa? Oba, tak różne przecież, obrazy to potoczne wyobrażenia czytelników o naszym redakcyjnym koledze, a jak jest naprawdę, zapytaliśmy o zdanie samego zainteresowanego.

CDA: Czy zgadzasz się z opinią, że jesteś najbardziej mroczną postacią w redakcji? Niektórzy złośliwcy twierdzą, że pod tym względem przebijasz nawet postacie z twoich ulubionych gier RPG.

chodu? A może to ze względu na zamiłowanie do rowerów górskich?

Allor: Rowerzy górskie, niestety. Tak się bowiem nie zbyt miło złożyło, że zeszłe wakacje jedna z moich rączek spędziła w gipsie. A mycie głowy jedną ręką, w dodatku uważając, by nie zmoczyć gipsu (bo wtedy z pięknego, białego pancerza zrobiła by się szara ciapka) do najprzyjemniejszych rzeczy nie należy... Moich preferencji odnośnie gier zdarzenie to jednak nie zmieniło - nadal na pierwszym miejscu są RPG-i, a samochodówki na zaszczepionym drugim. I tak już pewnie pozostanie, bo jakoś nie wierzę w sensowny symulator ulubionych bikerów. Zresztą jazda w realu jest nie tylko przyjemniejsza, ale i zdrowsza - a po ośmiu godzinach spędzonych przy komputerze w redakcji każda chwila na świeżym powietrzu jest na wagę złota. Jedyny kłopot, to preferowany przeze mnie strój (optymalny do pomykania na rowerku, ale raczej nie do biura - no, powiedzmy, że dla niektórych może być zbyt skąpy :). Na szczęście większość osób z redakcji już się do niego przyzwyczaiła (nawet nasza sekretarka, che, che).

CDA: Niektórzy wyobrażają sobie, że taki redaktor to na pewno ma bardzo łatwe i ciekawe życie: same przyjemności, granie do oporu, podróże po świecie i sława. Co najbardziej cenisz w pracy w redakcji CD-Action - tę sławę czy nieustanną przyjemność?

INFORMACJA O CELU: ALLOR

Allor: Hmm, wydaje mi się, że aż tak źle ze mną nie jest. Zresztą jeśli ma się biurko w mrocznym miejscu, to ciężko wyrobić sobie opinię miłą wszystkich cherubinka. Zwłaszcza gdy wzrost jednak nie ten, skrzydeł brak, a dodatkowo z głośników dobiegają jęki potępionych. Jeśli jednak oznacza to większe szanse na dostanie w łapy kolejnego RPG-a (a oznacza), to nie mam nic przeciwko! A że wcale nie tak dawno pióra sięgały mi pasa i od długich płaszczy nie stronię - cóż, faktycznie na taki wizerunek uczciwie zapracowałem.

CDA: Co skłoniło cię do obcięcia długich włosów? Czy oznacza to, że wolisz gry akcji od "rolplejów"? Pewnie obawiałeś się, że warkocz wkręci ci się w kółka samo-



Allor: Faktycznie, bardzo wiele osób wyobraża sobie, że życie redaktora to same przyjemności. Rzeczywiście tak różowa jednak nie jest. Nie twierdzą, że swej pracy nie lubię (bo inaczej co bym tu robił :)), ale przecież nie samym graniem człowiek żyje - od czasu do czasu trzeba jeszcze coś napisać. A dobry tekst na kolanach nie powstanie - jego przygotowanie niejednokrotnie trwa dłużej niż obcowanie z grą! Także, i podróże to przede wszystkim praca: na przyjemności można sobie pozwolić dopiero w czasie wolnym - a tego bardzo często w ogóle nie ma! Terminy są bowiem nieubłagane, a to nie czasopismo jest dla redaktora (to tak a propos sławy), a redaktor dla czasopisma. W tej pracy na sławę w stylu Adama Małysza miejsca nie ma (być może jeszcze...) i zamiast niej jest po prostu normalna praca. Co oświadczyć bardzo mi zresztą odpowiada, bo przemykające ulicami w ciemnych okularach mnie nie bawi.

CDA: Podobno na imprezie redakcyjnej (tej z okazji urodzin CD-Action) tak skutecznie chowałeś się przed fanami, że musieliśmy zamówić dublera do rozdawania autografów. Jak to skomentujesz?

Allor: Che, che - to niezupełnie tak. Dubler i owszem, zamówiony był, ale tylko dlatego, że za wcielenie się we własną rolę udało mi się wydebić większe bonusy, niż za samo bycie sobą. A tak na poważnie - najwyraźniej niewielu było chętnych do spotkania oko w oko, bo jakoś sobie nie przypominam tłumów biegających za mną, więc niniejsze zdarzenie jest na pewno tylko wytworem wrogiej propagandy. Bo to, że za sławą nie gonię, nie oznacza, że uciekam przed czytelnikami - w końcu to dla nich to pismo tworzymy i jeśli komuś zależy na autografie, nie widzę powodów, dla których raz w roku nie miałbym ich rozdawać. No, chyba że właśnie wypisał się flamaster, ale to już inna bajka, którą dla dobrego image CD-Action lepiej chyba przełmować. Zbliża się lato i wielu z was na pewno zacznie włączyć się po świecie. Zapraszamy do zajrzenia do naszej redakcyjnej kryjówki. Obiecuję, że nie ucieknę przed nikim, kto zechciałby otrzymać mój autograf!

Pytał: Zibi



Wirtualna Polska
www.wp.pl



ZAPRASZAJĄ NA:

GRAND PRIX



Szybki samochód, szybka trasa,
mocne wrażenia -
i to bez prawa jazdy!
**ZASIĄDŹ ZA
KIEROWNICĄ
SAMOCHODU
RAJDOWEGO
SUBARU IMPREZA WRX**

napędzanego komputerem
Fujitsu Siemens Computers
Z procesorem Intel® Pentium® 4
Pokonaj kręte i niebezpieczne
odcinki trasy rajdowej.
Zwycięzcy eliminacji regionalnych
rajdu Pentium 4 Grand Prix
w 23 miastach i 25 najszybszych
kierowców z całej Polski otrzyma
nagrody oraz weźmie udział
w Wielkim Finale

Tam staną do walki o:

NAGRODĘ GŁÓWNA KOMPUTER FUJITSU SIEMENS COMPUTERS Z PROCESOREM INTEL® PENTIUM® 4 oraz inne fantastyczne nagrody!

Nie trać czasu! Do finału pozostało 25 imprez!

Bytom
28-29.04, Centrum Handlowe Plejada w Bytomiu, ul. Dolnośląska 25
Częstochowa
21-22.04, Centrum Handlowe M1, ul. Kisielewskiego 8
Gdańsk
19-20.05, Centrum Handlowe King Cross, ul. Spacerowa 48
Gdynia
28-27.05, Dom Handlowy Batory, ul. 10 lutego 11
9-10.06, Trójmiejskie Centrum Handlowe Klif, Al. Zwycięstwa 256
Grudziądz
19-20.05, Hipermarket Real, ul. Południowa 8
Janki
21-22.04, Galeria Handlowa Centrum Janki, ul. Mszczonowska
Katowice
2-3.06, Centrum Handlowe King Cross, ul. Pułaskiego 60

Kraków
12-13.05, Centrum Handlowe Zakopiana, ul. Zakopiańska
19-20.05, Hipermarket Tesco, ul. Kapelanka
Legnica
5-6.05, Hipermarket Real w Legnicy, ul. Fabryczna 3
Łódź
28-29.04, Centrum Handlowe M1, ul. Brzezińska 27
5-6.05, Centrum Handlowe Łódź Górna, ul. Kolumny 36
12-13.05, Centrum Handlowe King Cross, ul. Piłsudskiego
Nowy Sącz
5-6.05, Hipermarket Real w Nowym Sączu, ul. Gorzkowska 32
Olsztyn
26-27.05, Hipermarket Real, ul. Sikorskiego 2b
Opole
26-27.05, Hipermarket Real, ul. Sosnowskiego 16

Poznań
28-29.04, Centrum Handlowe M1, ul. Szwajcarska 14
Szczecin
21-22.04, Centrum Handlowe M1, ul. Mieszka I 73
9-10.06, Galeria Handlowa King Cross, ul. Ku Słońcu 57
Warszawa
5-6.05, Centrum Handlowe Reduta, Al. Jerozolimskie 148
12-13.05, Centrum Handlowe King Cross, ul. Jubilerska
9-10.06, Warszawskie Centrum Handlowe Klif, ul. Okopowa 58
Wrocław
12-13.05, Centrum Handlowe Korona, ul. Krzywoustego 126
19-20.05, Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekaladowa 9

Podczas rajdu
Pentium 4 Grand Prix
gry w

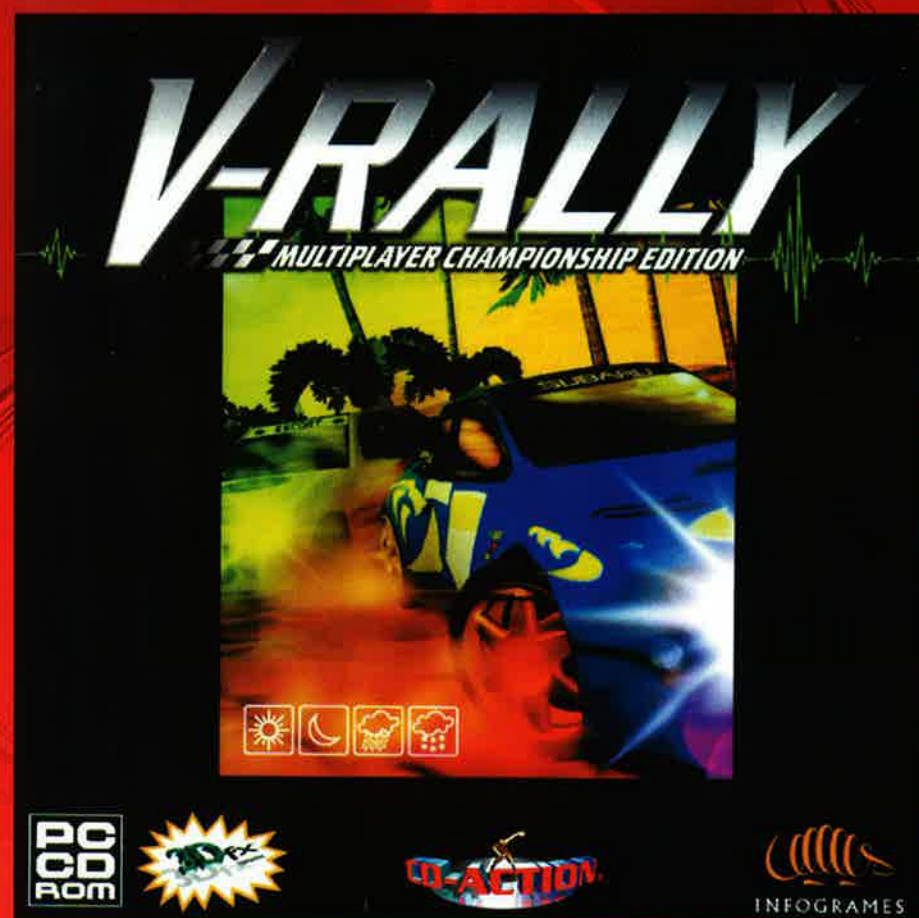


www.prorally.lem.com.pl

Eliminacje do finału będą się odbywać w sobotę i niedzielę w podanych hipermarketach w godzinach otwarcia sklepu. Przed przystąpieniem do gry uczestnicy zarejestrują się w serwisie www.wp.pl i otrzymają bezpłatne skrzynki e-mailowe, na które będą wysyłane informacje dotyczące wielkiego finału i aktualnej pozycji gracza w rankingu. Swoją aktualną pozycję na liście kierowców i wszelkie informacje dotyczące rajdu znajdziesz na stronie www.pentium4-GP.wp.pl i u patronów imprezy:

Patroni medialni:





INFOGRAMES

V-RALLY

PC CD ROM

V-RALLY

PC CD ROM

V-RALLY

INFOGRAMES

CD-ACTION

06/2001

Full wersja

Więcej Action PLUS kąciki

Nowa
forma,
nowe
treści



Severance: Blade of Darkness
Icewind Dale: Heart of Winter
Dracula: Resurrection
Fallout Tactics: BoS
Heroes Chronicles
Black & White
Messenger
Serious Sam

Kąciki gier
FPP
fabularnych
strategicznych

GILBERT GOODMATE

79⁹⁰ zł
polska
wersja językowa



Gilbert Goodmate zawsze marzył o przygodach. Nie spodziewał się jednak, że zaczną się one w tak dramatyczny sposób. Kiedy z jego wioski zostaje skradziony magiczny przedmiot, którym ongiś pewien dzielny rycerz pokonał szalonego czarodzieja Karna, wyrusza w pełną niebezpieczeństw (i na szczęście pięknych kobiet) podróż...



Jako Gilbert spotkasz na swojej drodze ponad 50 ciekawych postaci, wysłuchasz 15,000 linii dialogów i natkniesz się na 6000 klatek animacji. Pobyt w krainie Phungorii okraszony będzie piękną, ręcznie rysowaną grafiką, a z głośników będzie sączyła się przyjemna muzyka i głosy profesjonalnych aktorów.



Gilbert Goodmate to jedna z najbardziej oczekiwanych przygód roku. Zabawne, ale logiczne zagadki, oraz pełna humoru i żartów fabuła zapewnią min. 40 godzin dobrej rozrywki. O tak, świat już nigdy nie będzie taki sam, od kiedy spotkasz uwielbiającą przebierać się za Wikinga jasnowłosą Helgę...

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
SOFTBOX
www.softbox.pl
tel. (0-22) 865-35-50

PRELUSION



Wyłączny dystrybutor w Polsce
Coda
www.coda.com.pl

Impreza CDA

6 kwietnia, roku pańskiego 2001 o godzinie 17 rozpoczęliśmy w klubie Atomic we Wrocławiu świętowanie pięciolecia naszego miesięcznika. Przez bite dwie godziny bawiliśmy się razem z wami w trakcie wielu konkursów, turniejów i rozgrywek. Na wstępie chcielibyśmy przede wszystkim podziękować fanom CDA za tak liczne przybycie i za to, że przez całe 60 miesięcy mogliśmy wspólnie oglądać, komentować i spuszczać z wodą gry i programy, którymi zalewają nas producenci. W tym chaosie pewne i niezmiennie pozostają tylko dwie rzeczy - my i wy, dlatego właśnie musimy trzymać się razem! :-). Liczymy też na to, że za pięć, dziesięć, piętnaście lat nadal będziemy bawić się grami, a nawet, że ten nasz związek będzie trwał do grobowej deski. Na razie mamy jednak trochę czasu, więc zanim pójdziemy na wieczny spoczynek, trochę szczegółów z samej imprezy!

Godzina 15.00

Pojawiają się pierwsze forpocztę CDA. Admin oraz sprzętowcy wkraczają dumnie do świątyni rekreacji, gier i rozrywki - zwanej dalej Atomikiem. Admin rozpoczyna dziwny rytuał. Zawodząc i szepcząc pod nosem łacińskie słowa, rozkłada szare kable i łączy je w skomplikowane wzo-



Sieciowe granie w Serious Sama... gracze potraktowali serio-uśnie.

ry. Przeglądający się tym zabiegom, wielcy jak góry, ochroniarze z każdej chwili czują się coraz bardziej mali. Ich napomowane mięśnie nie są w stanie odpowiedzieć im na pytanie: "Co tu się #@!%&@ dzieje?!"

15.30

Z orszakiem świty i dwójką dzieci niosących tren wkracza Naczelny. Krótkimi szczęknięciami zaczyna wydawać rozkazy. Admin gdzieś zniknął.



Każdy chciał wziąć sobie kawalek Jediego...

15.40

Otwiera się główne wejście. Fotokomórka zarejestrowała ruch, ale postronni niczego nie zauważyli. W okolicach szatni materializuje się zastępca Naczelnego, czyli "Wielki Brat patrzy - Macabra". Zaraz potem do szatni zostają wniesione tajemnicze kartony oraz nieco mniejsze pudła, w których coś miło pobrzkuje. Nikt nie wie, co to jest. Może dlatego, że właściwie nikogo oprócz waszego reportera nie ma.

15.50 - 16.20

Śpiewając głośno hymn przodowników "Do roboty", wkraczają oddziały firmy Silver-Shark. Są to tzw. organizatorzy - postacie tyle tajemnicze, co swojskie i przyjazne. W większości to takie duże pokemony, które mają różne moce i czary, jednak zasadniczo są nieszkodliwe.

16.30

Podjeżdżają długie jak TIR-y limuzyny. Z obitych czerwona skóra foteli wylaniają się VIP-y. VIP to taki ktoś, z kim trzeba obchodzić się jak z jajkiem. Trzeba go pieścić i głaskać, mówić mu, że jest super i naj. Jest to więc takie duże tamagochi.

16.31

Przy głównym wejściu moszczą się ochroniarze. Są zaprogramowani na sprawdzanie kart wstępu (karty klubu CD - Action lub kwietniowego numeru CD - Action). Wylegujący się w pobliżu panowie, częstujący się winem marki vino, postanawiają aktywnie uczestniczyć w zabawie. Okazuje się, że nie mają kart wstępu. Nie będą dalej uczestniczyć w imprezie.

17.00

Oficjalne rozpoczęcie imprezy. Komitet powitalny KC CDA w postaci Zbigniewa Bańskiego i Witolda Zagrodnego wita wszystkich przybyłych Czytelników i oficjeli. Zwyczajowy "niedźwiedzi uścisk" i "początek Breżniewa" delegatów bratnich firm zostaje zastąpiony przez "nowoczesny" uścisk pr-



Ta uśmiechnięta pani to Bożenka Słoma z IM Group. Oby bozia dała wam jej poczucie humoru!



Gratulacje dla LEM-a. Kasia Szlendak przyjmuje nagrodę i wyraża głębokiego szacunku od Naczelnego.

ki i wytrzymały rower górski Wheeler. Jednocześnie kilkanaście torów do gry w kręgle zostaje udostępnionych dla gości. Każdy, kto ma chwilę czasu i nie boi się zdjąć butów (trzeba włożyć firmowe), może poczuć dreszcz adrenaliny towarzyszący rozbijaniu białych kręgów.

17.30

Redaktorzy CDA przeżywają krótkotrwały najazd fanów. Zostają im zabrane auto-



O jedną prośbę o autograf za wiele...

grafy i mimo prób ukrycia swej tożsamości jeszcze kilkakrotnie zaleje ich fala czytelników. Mr Jedi nieopatrznie wyciąga kurczaka. Natychmiast przywala go sko-



A ja się podpiszę: Anna Maria Jopek! (Gemini stawia pierwsze literki!).

łowana masa ciał. Gdyby nie motylki, które zdążyły jakoś nadmuchać i umieścić na swoich ramionach, zapewne by utonął. Kurczęta zostają rozszarpane, jednak pamięć o nich nie zaginie. Jedi umieścił klepsydre nieszczęśliwych ptaków na tamach Kawaii.



Sądząc z min uczestników konkursu wiedzy o CDA, pytania za proste nie były...

17.40

Blok gier, atrakcji i konkursów rozбивa kohorty czytelników na mniejsze oddzia-



Onik, Dewi, Eld oraz Klepa (z AM).

ty. Wspólnie domagają się jednak Smugglera. Żywego lub martwego! Smuggler przebrany za Kubusia Puchatka pojawia się przez moment niedaleko okupowanych automatów do gier. Kąży plotka, że można go spotkać obok Tekkena. Wielkie pudło z grą poddaje się natarczywym poszukiwaniom w jego wnętrznościach imię Smugglera. Omdlała fanka zostaje wyniesiona przez ochroniarzy tuż po tym, jak wyznaje publicznie miłość do Smugglera. Smugi nadal nie pojawia się na scenie...

17.50

Impreza nabiera rozpędu, redaktorzy i czytelnicy rumieńców. W kuluarach trwa Konkurs Wiedzy o CD Action oraz Turniej Bowlingowy.



W chwilę potem Jedi udaje martwego, w nadziei że go fani nie rozszarpną...

1. Gemini próbuje podpowiadać wysokiej brunetce w pełnych radości jeansach. Dziewczyna przegrywa.
2. Yasiu szuka mętnym wzrokiem kuli bowlingowej. Nie zauważył, że chwilę wcześniej nią rzucił.
3. Eld trzyma fason. W drugiej ręce dzierży kufel piwa.
4. Onik i Dewi wiernie dotrzymują towarzystwa Eldowi (Dewi trochę mniej).
5. Jedi próbuje przekonać dzieci, że Action Redaction pisze Chomik Alfred (maskotka Kawaii).

dwunastu półfinalistów. Do tej części rozgrywki przechodzi 10 graczy, którzy zwyciężyli w rozgrywkach eliminacyjnych, oraz dwóch dodatkowych z największą liczbą fragów. Po rozegraniu półfinałów wyłoniona zostaje czwórka finalistów. Admin namaszcza wspaniałą czwórkę, porównując ich do Czterech Jeźdźców Apokalipsy.

5. Smugglera nadal nie ma.
6. Allor zastanawia się, czy Czardziejka z Księżyca też przyjdzie.
7. Naczelny bryluje wśród VIP-ów. Od czasu do czasu przygaranie jakiegoś czytelnika i bajka mu o swojej recepcie na sukces.
8. MacAbra uśmiechnął się do dzieci. Płaczą bardzo głośno.
9. Wasz reporter skrzętnie notuje swoje spostrzeżenia.

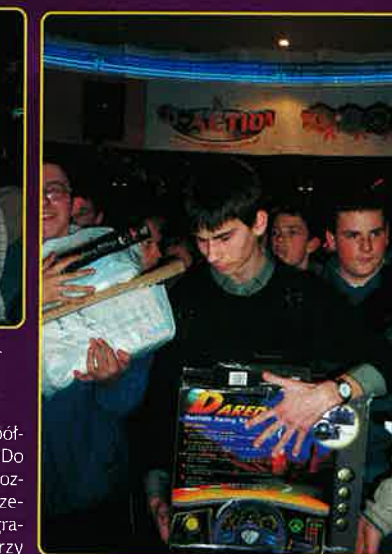
18.00

Rozgrzane masy zostają wciągnięte magią gry Serious Sam. Konkurs odbył się na 4 stanowiskach komputerowych udostępni-



Gumowe kurczaki dają!!!

nych nam przez firmę Max Computers (której serdecznie za to dziękujemy). Piąty komputer wystąpił w roli serwera. Aby niepotrzebnie nie przedłużać rozrywki, Admin postanawia, że walka kończy się po 5 minutach albo po osiągnięciu przez któregoś z graczy 10 fragów. Do części eliminacyjnej przystąpiło 40 chętnych zapaleńców. Spośród nich wytypowanych zostaje



O słodki smaku zwycięstwa - czas dzielenia łupów :)



Niektórzy z imprezy CDA wracali na nowiutkich rowerach Wheelera.



Nina Zarębkiewicz z Gorzyc w województwie podkarpackim przysłała nam piękną laurkę jubileuszową i list. Dzięki Nina. Napracowała się, ale było warto. Nawet najtwardsi weterani gier FPP byli wzruszeni.

Końcowa rozgrywka o pierwsze miejsce wzbudza emocje nie mniejsze niż koncert Michaela Jacksona. Czytelnicy dopingują swoich faworytów, a szczególnie krewcy kibice zostają sprowadzeni na ziemię przez zbrojne ramie ochrony. Organizatorzy żałują, że nie przygotowali armatki wodnej, która ostudziłaby atmosferę.



18.15

Smuggler nadal nieuchwytny.

Ślubuję czytać CD-Action po wsze czasy, a nawet troszkę dłużej...

18.30

Ostatecznie najbardziej "serious" zostaje Michał Rokosz. Miejsca 2 i 3 zajmują Piotr Siemieniuch oraz Artur Wróblewski. Wielkim przegranym turnieju jest Grzegorz Bonter, który zajął czwarte miejsce. Grzesiek! Nie martw się. Oddałeś pola, ale w wielkim stylu!

Admin sugeruje, aby wygrani mogli w nagrodę ucałować pierścionki na jego wymanicuowanej dłoni. Ostatecznie jednak dostają sprzęt i gry komputerowe. Warto było!

Kolejne finały i zwycięzcy w pozostających konkursach. Moc sprzętu, gadżetów, gier i gratula-

wypisania kilkunastu kuponów Yasiu nie znalazł się pomiędzy wygranymi.

18.50

DJ bawi się adapterami. Muzyka techno i electronic przyjemnie dudni w głowach organizatorów. Impreza lekko się rozleniwia, płynąc spokojnie aż do końca. Bratanie się ludu pracującego szkół i redakcji rodzi nowe, trwałe więzi. Wygrani i przegrani wznoszą toasty piwem bezalkoholowym lub colą...

19.00

Smuggler pozostaje w ukryciu... choć nie dla wszystkich :)

Impreza CDA zgromadziła niemal 1000 osób, nie licząc gości specjalnych. W tym miejscu

cji przechodzi z rąk organizatorów do czytelników. Przez cały czas trwania imprezy, a dokładnie co 15 minut, 3 szczęśliwców dostaje gry! Każdy, kto wypełnił przy wejściu specjalny kupon, brał udział w tym nieustającym konkursie. Mimo

jeszcze raz bardzo dziękujemy zarówno gościom, jak i czytelnikom. To właśnie dzięki wam atmosfera była tak gorąca, a zabawa wesółą i radosną jak na weselu. Już w tej chwili zakreśliłyśmy plany na przyszłoroczny show. Oj! Będzie się działo, będzie!

GRY SIĘ KOŁEM NIE TOCZA...

Od dobrych kilku lat ludzie z branży narzekają na brak nowych pomysłów, wtórność gier, aby później, kiedy dostanie im się w ręce jakaś innowacyjna gra-opoka, wszystko odszczekiwać. Jednak na dłuższą metę nikt zdania do końca nie zmienił - wszystko już było, nie ma nowych pomysłów, nie można liczyć na żadne innowacje, jesteśmy skazani na corocznego Tomb Raidera z coraz wyższą cyferką...

To oczywiście nieprawda - w dziedzinie gier koło nie zostało jeszcze wynalezione. Jednak w tym tekście nie zamierzam go szukać, gdyż osobnik, który takowe wynajdzie, musi nosić w sobie znamiona genialności, zaś ja takowych nie posiadam, a przynajmniej jeszcze ich nie zauważyłem... O czym więc chce pisać? O wielu rzeczach, między innymi o najbardziej pogardzanym gatunku gier: czystych i jakże pospolitych sportówkach oraz kilku innych, jeszcze nieodkrytych rodzajach...

Zaczniemy od tych pierwszych. Jakże powstają teraz gry sportowe? Oczywiście – prawidłową odpowiedzią jest: "Te, które robi EA Sports". Czyli: piłka nożna, koszykówka, hokej (che, che, Eld pewnie się już gotuje, że taką kolekcję przedstawiłem), golf, baseball, futbol amerykański. Do tego jeszcze dojdzie tenis i kilka innych, chociażby tak nietypowych jak symulacje dziesięcioboju. Pamiętacie XGames? Decathlon? Nie pamiętacie? Nie dziwie się...

Czego więc brakuje? Wbrew pozorom dwóch bardzo fajnych sportów, z czego jeden na pewno by się przyszył (czyżwieście do Wroczni trochę mi brakuje, więc mogę się mylić). Otóż nikt teraz nie robi symulacji siatkówki (nie oka, takiej gry sportowej, choć trzeba przyznać, że symulacja siatkówki oka byłaby też całkiem ciekawa - coś w rodzaju oglądania ścnącej ślaczyni) czy tak fajnego sportu, jakim jest badminton. Czyżby było to zbyt trudne? Czy gracz by się nudził? Nie wydaje mi się - po prostu ta dyscyplina (piszę głównie o siatkówce) jest mało popularna w USA i nikt nie chce podejmować ryzyka wyrzucenia pieniędzy w błoto w razie klapy przedsięwzięcia. To wydaje mi się sporym błędem...

Ala brak pomysłów nie dotyczy tylko gier sportowych. Ostatnimi czasy miałam okazję poczytać sobie stare teksty z CD-Action z cyklu "Mam pomysł na grę" (które można teraz znaleźć w Action Magu na CoverCD). Komentujący dziwne i niekiedy głupie idee Smuggler bardzo zręcznie wyśmiewał się z niektórych pomysłów. Jednak sam po latach musiał przyznać, że te głupie i całkiem nieralne scenariusze się niekiedy... sprawdziły! I to z jakim powodzeniem! Ktoś napisał, że chciałby zrobić

menedżera polegającego na zarządzaniu domem publicznym. Niewiele minął się z prawdą - gra Wet poruszyła już tę tematykę. A gdyby ktoś teraz posunął się dalej i rzeczywiście pomysł ten całkiem zrealizował? Owszem, nie mogłoby to być gra dla dzieci, te cut-scenki, ale niewątpliwie wniosłaby sporo świeżości. A skoro już jestem przy seksistowskiej tematyce - kolejny aparat pisat, że chciałby zagrać w symulator plemnika. Smuggie go wysłać!



"A jakie intro do tej gry..." Ale ja stanę w jego obronie (chłopaka, nie plemnika)! Jak wiadomo, plemnik - wbrew pozorom - jest bardzo ciekawym obiektem, który by dojsz do swego celu, musi przebyć naprawdę długą i trudną drogę. Oczywiście przy założeniu, że gra byłaby zrobiona profesjonalnie, przy współudziale lekarzy i specjalistów z tego tematu, mogłaby się stać wręcz edukacyjną aplikacją! Na przyszłość temu staje wszelka pruderia - no jak to?! Seks to przecież w Polsce temat tabu, o tym się nie mówi (a jeśli już, to po ciemku i na ucho). Wspaniałe nastawienie - nie ma co. Dzięki niemu mamy właśnie taką edukację seksualną wśród młodzieży, jaką mamy.

Kończąc z tematami intymnymi, warto zająć się sprawą gier symulujących wszystko. Wiem - jest to utopia (tzw., pożałuj

Boże, gra doskonała), ale w pewnym stopniu da się ją zrealizować. Już od jakiegoś czasu zwórcy gier się popalali, że może by warto zrobić symulator człowieka? Mamy więc namiastkę (według mnie marną) w postaci Sims – jest to gra niewiarygodnie uproszczona, a relacje panujące w normalnym otoczeniu człowieka wręcz straszyliżowano. A mimo to (choć... może właśnie dlatego) symulator rodziny odniósł niesamowity sukces. A




pomyśmy, jaki efekt marketingowy odniosłaby gra, w której wcieliłbyśmy się w jakiegoś... Anioła Stróża. Tu z kolei pojawia się zagrożenie ze strony ludzi, którzy uznaliby grę za obrazoburczą, lecz to byłoby do załatwienia (na przykład, zamiast wcielić się w mityczną postać z religii katolickiej, moglibyśmy się wdać w bezosobową Opatrzność). Ale to nieistotne - prawdziwa sztuka obroni się i tak sama. A na czym polegałaby sama gra? Myślałem nad czymś w rodzaju ekranizacji "Truman Show"; kierowalibyśmy trzeczosiobowo (nie ze względu na widok, ale zakres naszych możliwości i świadomości) naszym bohaterem od chwili jego narodzin, przeprowadzalibyśmy go przez pierwsze randki, załamania, pomagaliśmy mu się decydować w ważnych chwilach w życiu. I to, czy nasz podopieczny skończyłby w slumsach, czy jako Bill Ga-

tes - już by od nas zależało... "Człowiek rodzi się jako niezapisana karta"... w końcu.

Producenci gier zdają się również nie widzieć niektórych bardzo prostych zjawisk w przyrodzie i naszym najbliższym otoczeniu, którym warto byłoby się czasem przyjrzeć. Weźmy na przykład tryb życia zwykłej muchy. Wystarczy spojrzeć na czas jej reakcji, na niesamowitą szybkość i umiejętności przeżycia. Naturalnie, ktoś już wpadł na pomysł zrobienia takiego symulatora - powstał Fly Hunter, który dostał zaszczytną notę i zapisał się trwale w historii CDA - to była pierwsza gra z oceną 1/10. Ale nie dlatego, że pomysł był zły, po prostu wykonanie wołało o pomstę do nieba.

Takie przykłady można by mnożyć. Przy czym warto zauważyć, że większość innowacyjnych pomysłów nie wymaga ogromnych nakładów finansowych czy niesamowitej oprawy graficznej. To są właśnie furtki dla małych firm developerskich (jak np. polskie), które nie mają pieniędzy na realizację monumentalnych gier opartych nie na fabule czy pomysłach, lecz na pięknej grafice (wiem, że tu się narażę, ale typowym tego przykładem jest dla mnie Unreal). Z takimi molochami jak Epic czy EA nikt nie ma szans zacząć - ale spojrzcie chociażby na jedną grę, która stworzona bardzo niewielkim kosztem osiągnęła niewyobrażalny sukces (który dla się łatwo i wymiennie przekalkulować), a mianowicie Grand Theft Auto. Gdzie tam grafika? Gdzie dźwięk, gdzie efekty? Ni mo :). A jednak gra utrzymała się - głównie dzięki plotwie, ale i także chwytliwemu pomysłowi... [Od redakcji: tylko jakiemu pomysłowi... małe firmy robią gry - delikatnie mówiąc - kontrowersyjne, bo liczą na to, że takie pomysły przykuwają uwagę odbiorcy. Ale jak można się cieszyć, że gra, która gloryfikuje złodziejstwo itp., cieszy się wielką popularnością?]

Apeluję więc do producentów i dystrybutorów: ryzykujcie! Nawet jeśli pięć waszych gier skończy jak Fly Hunter, może szósta okaże się hitem i wypłynie na szerokie wody?... Ta branża - wbrew powszechnym opiniom - jest niezwykle otwarta na nowe talenty, na ludzi z pasją. Tylko korzystać. 

FRYTKI, COŁĘ I GIERKĘ PROSZĘ!

Ille razy już to przerabialiśmy? Za ciężko zarobione, odłożone, pożyczone (niepotrzebne skreślić) pieniądze kupujemy nową topową gierkę. Instalujemy to чудо, uruchamiamy i... wrażenie paramnezji ogarnia nas bezlitośnie. "Przećież to już było!", niemy krzyk więźnie w gardle.

ireneusz 'Satori' Miller

Dwa dni temu kupiłem grę. Do zakupu zachęcała mnie zwodnicza reklama, entuzjastyczny opis w jednym z markowych czasopism komputerowych oraz opinia kolegi z pracy. Wydając parędziesiąt złotych na produkt, po raz wtóry naiwnie łudząc się, że tym razem nie będą to zmarnowane pieniądze, dzielnie przemierzyłem dystans dzielący mnie od sklepu. Nadzieja jest matką... wytrzymała! Znowu to samo, spece od marketingu są coraz lepsi, kolejne danie odgrzane i zaserwowane nam - może wygląda apetycznie i przy pierwszym kąsie nie wykrzywia ust, ale ile można jeść to samo, nie narażając się na zwolnienie. To prawda, gry są coraz bardziej efektowne, trójwymiarowa grafika w wysokiej rozdzielczości, ultrapiływna animacja oraz przestrzenny dźwięk przestały już dawno dziwić. I nawet gra się w to przyjemnie przez chwil parę...

Zawsąd zalewa nas pływiczna konsumpcyjnego rynku, tandetna muzyka, efekciarskie filmy, demagogiczna sztuka, byle szybko, łatwo i przyjemnie. I przede wszystkim dochodowo. Tak też jest z gramami, które dawno już straciły duch oryginalności. Lata świetnego temu, w czasach 8-bitowych komputerów kupowało się (kopiowało!) gry nie ze względu na grafikę, która notabene bardzo rozwijała wyobraźnię, ale przede wszystkim na ich warstwę fabularną. Zwykle przy tworzeniu takich gier zbierała się grupa "szaleńców", mających chęć przekazania czegoś nowego, a z racji tego, że ówczesne maszyny oferowały dramatycznie niskie możliwości, twórcy ci wkładali serce i pasję do tworzenia.

Mówi się, że w obecnej - nowoczesnej - kulturze trudno wymyślić coś nowego, wnieść świeży powiew, więc lepiej wykorzystywać stare, sprawdzone wzory, byle tylko opakować je w błyszczące wdzianko i wcisnąć wygodniemu ludowi, który wchłonie wszystko, pod warunkiem że będzie dobrze spreparowane. Ale jest to wygodna wymówka, jakże prościej jest korzystać z gotowych schematów, z wypróbowanych szablonów, bo tak jest bezpieczniej. Lepiej stwórzmy kolejny klon wielkiego hitu sprzed lat - przy odpowiednim zapleczu reklamowo-marketingowym sukces murowany.

Postęp techniczny, jaki się dokonał i nadal dokonuje, jest oszałamiający. Co miesiąc nowa premiera karty graficznej, doskonalsze procesory, szybsze pamięci. Nieważne, że ku-



pięć cztery miesiące temu superwydajny akcelerator - dzisiaj to jest złom, kup nowszy, bo nie uruchomisz Quake'a VIII, a tam krew nie rozlewa się w trzech wymiarach, ale już w czterech, i uważaj, bo możesz zostać zbity zgrany. Istny obłęd. Dokąd zmierzasz, przemyśle gier komputerowych?

Dawniej kupowało się gre w celu przeżycia

przygody. A może ja się tylko starzeję? Oczywiście są chlubne wyjątki, gry wspaniałe, okraszone śliczną grafiką, a przy tym niegłupie, nietuzinkowe, niewyprane z pomysłów, potraficie wciągnąć na długie wieczory. Znam takie. Naprawdę. Cieszyłem się jak dziecko, gdy odkryłem Dungeon Keeper. Naturalnie, macie prawo się nie zgodzić, ale dla mnie był to wzór na poprawność: gra w

gruncie rzeczy mało skomplikowana, ale przecież w prostocie tkwi siła. Nie sztuka stworzyć coś szalenie skomplikowanego i zawiłego, lecz właśnie coś prostego (nie mylić z prymitywnym), ale genialnego w swej prostocie. I tak się toczy życie szarego gracza, od premiery do premiery, od szumnych zapowiedzi do rozczarowujących finalnych konsumpcyjnych nieszczęsności.

Automatycznie nasuwa mi się skojarzenie z barami szybkiej obsługi: kupujemy coś tam, jemy to coś i nawet smakujemy niezgorzej, ale w chwili po wyjściu zapominamy, co to było, jaki miało smako, a jedynym uczuciem jest uczucie sytości. I czy nie jest podobnie z przemysłem rozrywkowym? Byłe więcej, bardziej kolorowo, przeróż formy nad treścią stał się chlebem powszednim. Może się myłę?

Branża rozrywkowa, nie mając już chyba wiele do zaferowania, epatuje nas brutalnością, byle zaszokować, stworzyć aurę skandalu. Tak było np. z Rezerwowymi Psami, grą bezzdennej głupia, trywialną, bazującą na najniższych ludzkich instynktach. I bynajmniej, sam lubię zagrać sobie w "mocną" grę, ale - na Boga! - pewnych granic nie można przekraczać.

Oczywiście nie jest to regułą, jest naprawdę dużo świętych tytułów, celowo trochę przejawskrawiłem problem, aby spowodować, wypublikować zagrożenia i zmusić do myślenia. A warto myśleć i nie dać się ogłupić. Na szczęście są jeszcze niezmanierowane firmy o niewielkim budżecie, pełne zapału twórczego, próbujące z różnym skutkiem stworzyć coś innego, nowatorskiego, których nie stać na szumne reklamy oraz mających sponsorów. Pamiętajmy o tym.

I tak sobie biegamy od jednego tytułu do drugiego, w poszukiwaniu niezapomnianych przeżyć przekopujemy się przez stopy lśniącego pudru i czasami możemy trafić na tę perełkę, która zatrzyma nas dłużej niż kilka godzin czy dni przed komputerem, ale mam wrażenie, że dzieje się tak coraz rzadziej.

I chyba dzisiaj znów wyskoczę na miasto, do sklepu na rogu, zobaczyć, co mają nowego, gdyż moja kieszeń powoli robi się niebezpiecznie ciężka, więc drenaż jej jest jak najbardziej wskazany. A może mi się poszczęści i czegoś sobie i wam życzę.

tawerna rpg

Hejka!

Miesiąc temu został opisany nekromanta oraz paladyn. Teraz zachęcam do przeczytania ostatniej części opisu bohaterów Diabło 2, czyli czarodziejki, barbarzyńcy i amazonki. W kwietniowym numerze Tawerny RPG news "Fallout: North Battle?" był naszym primaaprilisowym żartem. Pozdrawiam was, a szczególnie Pawła (koło Ostrotęki) i zachęcam do czytania CD-Action oraz Tawerny RPG!

Kamil Kondek "Kameleon"

[kameleon@rpg.pl]

POSTACIE W DIABŁO 2 (część II)

CZARODZIEJKA

Jest jedną z kobiet, które wykradły informacje na temat magii używanej przez mężczyzn z Klanu Magów Wschodu. Zaległości w walce wręcz nadrabia bojową magią wykorzystywaną zarówno w obronie, jak i w ataku. Czarodziejka opiera swoje działania na tajemniczych motywach i etyce zbyt tajemniczej dla innych. Nieraz miewa złe dni, przez co bywa złośliwa, ale nigdy nie ważyła się użyć magii przeciwko niewinnym.

Atrybuty początkowe:

Sila: 10
Zręczność: 25
Żywotność: 10
Energia: 35
Mana: 35
Życie: 40
Wytrzymałość: 74



Umiejętności "pani magik" (wybrane): ognisty piorun, ognista kula, ściana ognia, meteor, hydra, wiązka błyskawic, telekineza, teleport, burza z piorunami, tarcza energetyczna, lodowy pocisk, zbroja mrozu, zamieć, zamrażająca zbroja, zamrażająca kula, mistrzostwo we władaniu zimnem. Czarodziejka na samym początku gry nie jest w dobrej sytuacji. Ma bardzo słabe zaklęcia, a mana odnawia się bardzo wolno. Tak więc na samym początku powinniśmy zaopatrzyć się w napoje uzdrawiające, które pomogą nam w przywróceniu jej sił. Następną rzeczą, w jaką powinniśmy się zaopatrzyć, powinna być w miarę dobra magiczna laska, najlepiej taka, która podnosiłaby umiejętności magiczne. Kiedy zdobędziemy odpowiednią ilość gotówki, powinniśmy zaopatrzyć się w zbroję, która w miarę dobrze ochraniałaby słabe ciało czarodziejki. Aby nosić dobrą zbroję, musimy posiadać co najmniej 60 punktów siły. Jeśli chodzi o dalsze atrybuty, to można "dołożyć" parę punktów do żywotności. Co zaś tyczy się zręczności, to nie ma co "przynawać" punktów, bo czarodziejka nie jest stworzona do walki wręcz. Na wyższych poziomach gry warto zaopatrzyć się w solidną tarczę (tu też nieocenione są punkty siły), najlepiej w taką z miejscami na klejnoty, które będą nas później ochraniać przed różnymi żywiołami. Co do taktyki walki to można stosować przeróżne kombinacje, np. magia zimna (spowalnia lub zamraża wrogów) + magia ciepła (ogień zadaje największe obrażenia) z domieszką błyskawic (brzmi to trochę jak przygotowanie potrawy).

BARBARZYŃCA

Nieustająca wojna między klanami i walka o przetrwanie na odludziu są odbiciem potężnej budowy barbarzyńcy. Barbarzyńca ma zdolności szamańskie i identyfikuje się ze zwierzętami. Mówi się, że ma do czynienia z wilkołakami, przez co posiada niezwykłą siłę w walce wręcz. Sam przyznaje, że potrafi przywołać duchy zwierząt, by natchnąć się nadprzyrodzonymi zdolnościami i nadnaturalnymi siłami, ale tylko po to, aby poprawić swoje - jak twierdzi - i tak już wspaniałe metody walki.

Atrybuty początkowe:

Sila: 30
Zręczność: 20
Żywotność: 25

Energia: 10
Mana: 10
Życie: 55
Wytrzymałość: 91

Umiejętności barbarzyńcy (wybrane): podwójne uderzenie, atak z wyskoku, szal bitewny, trąba powietrzna, berserker, mistrzostwo we władaniu toporami, skóra z żelaza, zwiększona szybkość, wrodzona odporność, odnajdywanie mikstur, drwina, okrzyk, okrzyk bojowy, ponury totem, zawołanie bitewne. Najbardziej przypakowany gość z całej piątki. Chłop jak dąb, siła za pięciu, zdrowie za czterech (i vice versa). Jeśli jesteś przeciwnikiem magii, to jest to dla ciebie idealna postać. Bohater ten ma bardzo wysokie współczynniki siły, wytrzymałości i żywotności, przez co może korzystać z każdej dostępnej zbroi czy broni (of course nieprzeznaczonych dla "magicznych" postaci, takich jak np. czarodziejka). Barbarzyńca walczy przede wszystkim w zwruciu, tak więc powinien być wyposażony w odpowiedni pancerz (najlepiej z właściwościami magicznymi, takimi jak odporność na ogień itp.) i dużo punktów żywotności. Na samym początku gry przydaje się tarcza, ale z biegiem czasu można o tym gadżecie zapomnieć, gdyż poznajemy umiejętność zwaną podwójnym uderzeniem. Umiejętność ta pozwala na zadawanie podwójnych obrażeń za jednym zamachem (korzystamy z dwóch broni jednocześnie).

AMAZONKA

Należy do koczowniczych plemion, które wędrują wzdłuż równin obok Morza Południowego. Wędrowniki amazonek często doprowadzały do konfliktów z innymi mieszkańcami danych ziem. Doprowadziło to do tego, że postać ta jest wręcz zmuszona do szkolenia swoich zdolności ofensywnych i defensywnych. Taki tryb życia uczynił z niej kobietę dzięki i chętną do walki. Długie lata nieustających walk sprawiły do tego, że amazonka świetnie posługuje się mieczem, łukiem i bronią rzucaną. Jest mistrzynią w posługiwaniu się orężem dalekiego zasięgu (oszczepy itp.), dobrze radzi sobie również z magią.

Atrybuty początkowe:

Sila: 25
Zręczność: 20
Żywotność: 20
Energia: 15
Mana: 15
Życie: 50
Wytrzymałość: 84

Umiejętności amazonki: magiczna strzała, płonąca strzała, strzała chłodu, wybuchająca strzała, lodowa strzała, strzała spoielenia, strzała zamrażająca, wewnętrzny wzrok, uderzenie krytyczne, spowolnienie pocisków, odskok, Walkiria, przebijanie, uderzenie mocy, zatruty oszczep, błyskawica, elektryczny cios, oszczep zarazy, uderzenie błyskawic, furia błyskawic. Najmniej interesująca postać w całej grze (opieram się na sondach przeprowadzonych na stronach internetowych), ale być może znajdzie się ktoś, kto będzie chciał zagrać akurat tą postacią. Jeśli więc wybierzesz tę postać, musisz się zdecydować, jaką bronią zamierzasz walczyć (i pokonać nią Diabła). Do wyboru masz włócznię, oszczep lub łuk. Od tego będzie zależało późniejsze rozdzielanie punktów między umiejętności. Można oczywiście walczyć inną bronią niż wyżej wymienioną, ale to wiąże się z inną taktyką walki. Podstawowym atrybutem amazonki jest zręczność. Odpowiada ona za celniejsze (i skuteczniejsze) trafienie w przeciwnika, a w przypadku broni dalekiego zasięgu (kusa itd.) za zadanie większych obrażeń. Nie można zapomnieć o sile, która odpowiada za liczbę zadawanych obrażeń. Dzięki większej mocy możliwy jest dzwiganie lepszego ekwipunku, takiego jak zbroja bądź tarcza. Dla amazonek, które walczą na odległość, za pomocą np. łuku, najmniej istotna jest żywotność (chyba że gramy zawodowcem), za to przydaje się dużo punktów many. Jeśli natomiast lubimy amazonki walczące na bliską odległość, to nie powinniśmy gardzić żywotnością. Co do many - to jest ona tutaj najmniej potrzebna.



Pomocna Dłoń



Przypominamy, że anonse wysyłamy do PD WYŁĄCZNIE na kartkach pocztowych lub e-mailami (adres pd@silvershark.com.pl). E-maile wysyłane na inny adres nie są publikowane! Przed nadesłaniem anonu przeczytaj regulamin PD (jeśli nie ma go tutaj, to jest w pliku PRZECZYTAJ KONIECZNIE w Pomocnej Dłoni na CD), gdyż w ten sposób znacznie zwiększysz szanse na publikację swojego ogłoszenia. Na CD macie też pełną wersję PD z wszystkimi innymi działami (Mam Problem, Kupię, Sprzedam, Nawiążę Kontakt).

• Nie wiesz, co to jest amfiperkator? Albo infrasoniczny modulator postfleksyjny z adhezyjnym czopem korpuskularnym z higroimpedancyjną warstwą w kolorze amarantowym??? A wiesz, ile faniom zmieści się w butelce? Nie??? No to, aby się dowiedzieć, wejdź na IRC-owy kanał #arkanis. Wspaniali ludzie (i wampiry) i muzyka :), co jakiś czas kwizy (jeśli chcecie to częściej) i inne zabawne duperele... Co tu gadać... wejdź, zobacz, zostań!!

• Szukam chętnych do założenia karcianego klubu POKEMON. Wiek i płeć bez znaczenia. Najlepiej, żebyście byli z Białego-stoku. Zgłoszenia proszę nadsyłać na adres: neo271@wp.pl lub telefonicznie 0856514703.

• Pomogę każdemu, kto ma problem z siecią, hardware'em, itd. x27@wp.pl.

• Pomogę każdemu, kto ma problem z NHL 2001, Ja2, NFS4, Rainbow Six Rogue Spear, Deluxe Ski Jumping, Dungeon Keeper 2 pl, Alfabeta@ringnet.com.pl, Vyacheslav Kozlov.

• nieKomercyjna gazetka elektroniczna decha nawiąże Kontakt z ludźmi. Którzy pomogliby w jej tworzeniu. W desce panuje totalna wolność słowa - więc każdy może pisać, o czym chce. Najbardziej "pożądanymi" tematami są: gry (recki, zapowiedzi, ściągawki typu poradniki, solucje), programy (także recenzje, Kursy Krok-po-Kroku), Komputery (opisy sprzętu), Kursy programowania (przydatny się do następnego numeru Kurs Pascala, C++ lub Delphi; może być oczywiście inny język), newsy ("Kaźde", czyli: Komputerowe, muzyczne, filmowe), Luzu!!! (CD-ACTION-owe "Na luzie") i inne (pisz, co chcesz). Jak sama nazwa wskazuje, decha jest nieKomercyjna. Nikt z tworzenia dechy nie czerpie żadnych korzyści (no, prócz sławy, ale to nie to co kasa :)). Jeśli chcesz współpracować - pisz na adres do redia naczelniaka, Anzelm66: decha@viper.pl. Informował ludzi: współpracownik dechy, No-waker.

• Zapraszam wszystkich na stronę nowego maga o tematyce (nie tylko) komputerowej. Zawsze ciekawe teksty, śmieszne dowcipy, przydatne kursy i poradniki. Jeżeli chcesz pomagać przy tworzeniu magazynu, napisz - rat@rat.maxi.pl. WWW: www.rat.maxi.pl.

• Przeszkadzaj Ci jakiś uciążliwy spam? Jeśli tak, to koniecznie zjazzaj na Czarną Listę Spamerów - www.spamerlist.pl. Możesz również nawiązać z nami kontakt i zacząć współpracę - pisz: spamerlist@o2.pl. Wszelka pomoc mile widziana!

• Poszukuję map do gry AvP oraz HL-CS. barbasol@kki.net.pl.

• Jeśli piszesz opowiadania lub tworzysz poezję z zakresu fantasy/s.f. bądź twe kompozycje są dziwne, tajemnicze, niezrozumiałe albo głęboko filozoficzne - napisz! Mamy zamiar wydawać trzy armagi (only twórczość). A oto one:
1. FantasyArt (opowiadania/poezja/prace graficzne z zakresu fantasy; numer 1 już niedługo!).
2. Sci-Fi-Art (opowiadania/poezja/prace graficzne z zakresu s.f.).
3. PsychArt (historie niewyjaśnione, tajemnicze, dziwne, filozoficzne - coś w stylu Philipa Dicka). Nie czekaj! Czym prędzej napisz do arts@pac.pl lub odwiedź stronę www.art-mags.prv.pl!!! Czekamy na ludzi takich jak Ty! Magi będą ofkzo niekomercyjne - nie ma więc kasy za teksty...

• Zapraszam Cię do odwiedzenia mojej strony www.yanoz.pl. Na niej znajdziesz tam kilka gier, tapety z Matrica i 8 szkieł z gry The Longest Journey idealnie nadających się na tapety! Ponadto jest też dodatek do Winampa 2.71, dzięki któremu będzie on w 100% spolszczony! Pod koniec kwietnia szykuje się niespodzianka, która przyda Ci się do czytania (!) np. lektur szkolnych. Jeśli chcesz się dowiedzieć o tym więcej, to poszukaj informacji w dziale "programy". Yanoz@go2.pl i www.yanoz.pl.

• Chciałbyś zagrać z trzema kumplami na jednym komputerze? Myślisz, że nie ma takiej gry?!!!! Otóż jest.... Minebom-

ber. W grze chodzi mniej więcej o to, żeby za pomocą 20 broni i na nieskończonej liczbie map (dodatkowy jest edytor!) wykończyć kolegę! Możesz ściągnąć sobie pełną wersję z mojej strony www.yanoz.pl. Minebomber rozpowszechniany jest jako freeware, więc nie obawiaj się, że to jakiś pirat!! Zapraszam do odwiedzenia www.yanoz.pl, ponadto znajdziesz tam kilka innych gier, w które też możesz pograć z co najmniej jednym towarzyszem! Jeśli masz jakieś pytania, to napisz yanoz@go2.pl - chętnie na wszystkie odpowiem! Do zobaczenia na mojej stronie!

• Zapraszam na stronę poświęconą wspaniałym symulatorom kosmicznym z serii Freespace. Adres: www.freespace.prv.pl, frezer - frezer@wp.pl.

• Powstała nowa strona klubu Poszukiwaczy Wiedzy. Zapraszam wszystkich do przeglądania i przyłączenia się do nas. <http://poszukiwacze-wiedzy.w.interia.pl>.

• Ludzie chętni do tworzenia strony WWW pt. & #8222;Astro-nomica& #8221; odnoszącej się do wszystkiego o kosmosie i zjawisk paranormalnych. Mój e-mail to: Mr.Primek15@interia.pl.

• Masz problem z grami: Fallout 1 i 2? Napisz, chętnie pomogę! Mój mail: yuz@interia.pl.

• Wszystkich zainteresowanych zapraszam na nowo powstałą stronę o Ziemi. www.wziemiapp.prv.pl. Mój e-mail to psotny-psotnik@wp.pl.

• Pomogę każdemu, kto ma jakikolwiek problem z grami Resident Evil 1 i 2. cyb4@go2.pl.

• Zapraszam wszystkich na moją stronę na temat: Dragon Balla!!! Strona jest już dość duża!!! Szukam jednak współpracowników!!! Adres strony: www.db.goku.prv.pl, mój mail: goku_w_toku@poczta.onet.pl. ZAPRASZAM!!!

• Zagram przez Internet w Knights & Merchants lub Diablo II. r_virus@poczta.onet.pl.

• Zapraszam wszystkich na moją prywatną stronę z huMorem. Znajdziecie tu tajne dowcipy i śmieszne zdjęcia: www.stroiny.wp.pl/wp/humor6.

• Portal MY (<http://www.my.link.pl>) szuka współpracowników! Napisz: pako@link.pl.

• Zapraszam wszystkich wielbicieli fantastyki do odwiedzenia Strony Królestwa Korziku (www.kkorziku.z.pl) - poznajcie nasz nowy i niepowtarzalny świat fantasy!

• Robiona jest ciekawa strona o dobrej muzyce, pod adresem www.mateusz.pl/goscie/barka. Warto zajrzeć, tym bardziej że od kwietnia rusza seria koncertów, które promuje strona. [0067]

• Powstała grupa zajmująca się tworzeniem witryn WWW. Szukamy członków i klientów :). Wszystko absolutnie gratis! Więcej informacji: www.webmaster.com.prv.pl.

• Zapraszam wszystkich na moją stronę: <http://www.bobby-boy.prv.pl>.

• Zapraszam na moją stronę <http://smzero76.republika.pl>. Zero.

• Zamów darmową prenumeratę magazynu, w której jest zabawa podobna do Big Brothera, ale w wykonaniu ludzi czytających gazetę: gazmen@wp.pl, www.wuca.prv.pl.

• Jeśli nie możesz przejść jakiegś gry, napisz e-mail pod adresem: bugoku@poczta.onet.pl, a na pewno ci pomogę.

• Zapraszam wszystkich na nowo powstałą stronę internetową o tematyce edukacyjnej oraz Big Brother: <http://machoeck.republika.pl>.

• Zapraszamy wszystkich fanów Stachursky'ego na nowo otwartą stronę o nim: www.stachurskyfan.prv.pl. Znajdziecie tam kalendarium, galerię, wywiady, listę przebojów itp. Jeżeli masz pomysł, żeby coś umieścić na tej stronie, wyślij e-mail na adres: stachurskyfan@interia.pl.

• ...z NBA (& J.W.555) fans. Mam trochę tego stuffu. Piszcie, co chcecie... żeby wam wysłać i ślijcie, co macie (tylko nie wszystko naraz :). Czasami na IRC-u przebywam - to szukajcie - jako KODMEN@poland.com - I love this game -

• Zobacz stronę gazety wro. numery archiwalne, gierka i nic więcej: www.wuce.prv.pl.

• Czy chciałbyś zwiększyć odwiedzalność twojego serwisu lub strony WWW??? Jeśli tak, wystarczy, że wejdiesz na stronę: <http://www.at-online.pl/>. Przeczytaj nasze warunki, a prawie 3000 osób dowie się o twojej stronie! Nie czekaj dłużej... Więcej informacji: fiorack@wp.pl.

• Masz z czymś problem? Szukasz kodów do jakiegś gry? Na te i wiele innych pytań znajdziesz odpowiedź w magu @!! Bezpłatna prenumerata: <http://www.at-online.pl/>.

• Poszukuję ludzi, którzy chętnie napisaliby lub wystali coś, co można by było zamieścić na stronie someone@net.e.pl.

• Zapraszam wszystkich do klanu MotorHead: www.demolitionsquad.prv.pl. Czekam na zgłoszenia.

• Zachęcam wszystkich maniaków komputerowych na stronę www.superpage.prv.pl. Strona prawie o wszystkim!

• Strona o C/C++, Windows, Gallery (Actress) i inne (w produkcji). Data powstania X 2000. Szukam współpracowników. <http://www.stormfly.cad.pl>. stormfly@cad.pl.

• Niedawno ukazał się drugi numer magazynu internetowego "360 Stopni", a w nim: "Meandry gier", czyli o tym, co denerwuje nas w grach; "Nie tylko gry" - jak pożytecznie spędzić czas przy komputerze; "Piractwo" - kiedy skończy się ten powszechnie znany problem? Poza tym recenzje książek: "Plasiek", "Silmarillion", "Róża dla Eklezjastesa", fenomen Daeni-ken, Nowe działy: filmowy i RPG, kurs Pascala. Jak zawsze kącik "Władcy Pierścieni", powrót do starszych gier - Replay - i wiele, wiele innych. Zainteresowani - www.360stopni.prv.pl. Tomek.

• Strona ŚwiatDVD o tematyce (jak nazwa mówi) DVD zaprasza do jej odwiedzania. Znajdziesz tu recenzje filmów, programów, odtwarzaczy systemowych, a także przegląd prasy, porady, cz@t i wiele innych!!! Zapraszam również do współpracy. <http://www.swiatdvd.prv.pl>. Jeśli chcesz ze mną współpracować, pisz na: webmaster@swiatdvd.prv.pl lub swiatdvd@hoga.pl, AdIEGO.

• Oferuję pomoc w grach, programach (kody i tipsy). Mogę zrobić jakąś grafikę lub coś innego. Jeżeli potrzebujesz pomocy, to zgłoś się do mnie. Pomoc za FRIO!!! Piszcie! Postaram się pomóc i odpisać na wasze maile lub listy. Bartek Gramatyka, gramatyka_b@wp.pl lub gramatuzi@poczta.onet.pl. "HOTLINE HELP", ul. Kurasia 15/2, 30-603 Kraków.

• Zapraszam wszystkich internautów na nowy serwis o grach, kulturze, sporcie, humorze i wielu innych rzeczach. Adres serwisu: www.ihano.prv.pl. DraszaneK.

• Zapraszam na nową stronę o Nirvanie pod adresem www.nirvanka.best.prv.pl. Znajdziecie tam obszerny download, ciekawą galerię oraz mnóstwo informacji o Nirvanie. Jeszcze raz zapraszam!

• Zapraszam wszystkich na moją stronę: www.mediaX1.republika.pl.

• Wchodźcie na stronę Klanu Diabło2 "Children of Destiny" i wstępujcie w nasze szeregi. <http://www.destiny.w.interia.pl>.

Sobowtóry plebiscyt

Od poprzedniego plebiscytu minęło prawie pół roku. Zatem najwyższy czas znów się zabawić w wybór najlepszego sobowtóra. Tym razem będzie to plebiscyt na SOBOWTÓRA PÓŁROCZA.

Co się z tym wiąże? Po prosu obejrzyjcie wszystkie zdjęcia i wybierzcie trzy z nich. Tzn. ich numery napiszcie na kartce pocztowej (z dopiskiem SOBOWTÓR) lub e-mailu (subiekt: Sobowtor) i przyslijcie na adres redakcji do końca czerwca.

I tylko mała... nie, nie mała - DUŻA prośba. To ma być ZABAWA. Głosujcie nie na swoje koleżanki czy kolegów - głosujcie na tych, którzy są najlepsi (najpodobniejsi).

Jak zawsze postaramy się o jakieś atrakcyjne nagrody i upominki: i dla laureatów, i dla biorących udział w konkursie.

Jednocześnie przypominamy, że nasz nieustający konkurs na sobowtóra NADAL jest aktualny. Zatem zapraszamy wszystkich do nadsyłania swoich zdjęć, na których wcielacie się w postacie z rozmaitych gier...

2



Jin (Tekken 3)

3



4

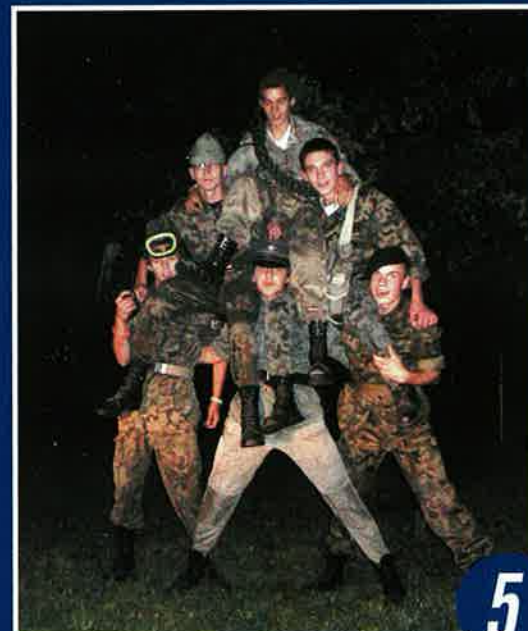


Dr Regina (Dino Crisis)

1



5



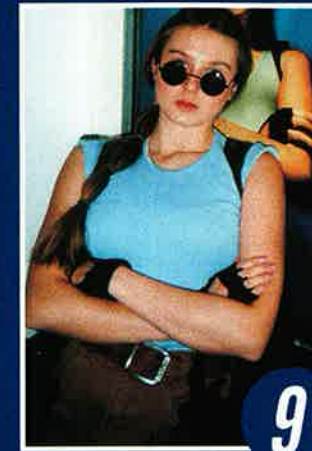
Commandos

6



Commandos

9



10



8



Alice

7



12



Tony Hawk

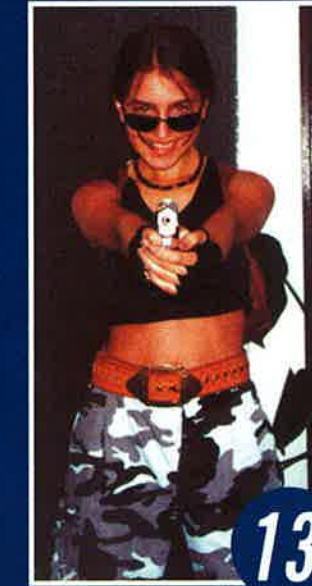
11



14



13





15

Messiah



16

Devil Inside



17

Larry



18



19

The Crow



20



21



22



23



24



25

Duke Nukem



26

ŚWIAT SMERFÓW PEŁEN GIER I NIESPODZIANEK!

wielki festyn

Jesteście zaproszeni na Wielki Festyn w lesie - głosi napis nad wioską. Rzeczywiście wszystkie Smerfy spieszą na to niezwykle święto. Wszystkie z wyjątkiem Papy Smerfa, który jest nieufny i przeczuwa podstęp. Czy ma rację? Czy Smerfy wpadną w nową pułapkę Gargamela?



Na festynie odkryjesz wszystkie sekrety Smerfów. Czekaj na Ciebie wielka przygoda. Odnosząc kolejne sukcesy będziesz otrzymywał kolorowe bilety, które pozwolą Ci korzystać z kolejnych atrakcji.



Rozwiąż zagadkę na wybranym poziomie trudności.

- dwa poziomy trudności!
- zadania rozwijające logiczne myślenie i pamięć!
- 18 gier zręcznościowych!
- filmy animowane!
- kilkanaście historyjek z festynu!
- pracownia muzyczna i plastyczna!

Stwórz własną muzykę i piosenki, pomaluj najpiękniejsze kolorowanki i wydrukuj je w Wielkiej Świątecznej Księdze.

69

N



SERIA SOCRATES
Seria doskonałych programów edukacyjnych. Dziecko krok po kroku uczy się pisać, czytać, liczyć, a nawet wykonywania prostych obliczeń matematycznych. Wszystko to w formie ciekawych gier, zagadek, labiryntów i innych zabaw.
Cena jednej części - 49 zł



ALICJA W KRAJNIE CZARÓW
Twórcy tej gry skorzystali z całego bogactwa możliwości multimedialnych, aby ukazać dziełom całej magii słynnej bajki Lewisa Carrolla. Biorąc udział w przygodach dziewczynki Alicji stawia czoła wyzwaniom. To dziecko jest bohaterem w tej grze! W roli Alicji Katarzyna Bujakiewicz!
Cena - 69 zł



TELL ME MORE KIDS
Dziecięca wersja znanej serii kursów językowych opartych na systemie rozpoznawania mowy. Nauka języka angielskiego w formie przygód, gier i zabaw. Programy zawierają również karaoke z wieloma piosenkami!
Cena jednego poziomu - 99 zł



MALY PRYMUS część IV i V
Kolejna część znanej już serii jedynych w swoim rodzaju programów edukacyjnych dla dzieci. Zawierają zestaw gier logicznych, zabaw obrazkowych, lamigłówek, układanek, programów do nauki języka angielskiego oraz wiele innych ciekawostek.
Cena jednej części - 29 zł



KAPITAN PAZUR
Czadowy kociur w roli zwirowanego pirata! Zabierzona platformówka, której nie opnie się prawdziwy łowca skarbów. Coim się w czasie by przeżyć niesamowite przygody w świecie piratów!
Cena - 59 zł

Pytaj w Twoich sklepach z oprogramowaniem!



Wylączna dystrybucja
oraz polska wersja językowa

Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

SPRZEDAŻ WYSŁKOWA:
tel.: (062) 73 72 739, e-mail: spredaz@techlandsoft.com

POLO Nus

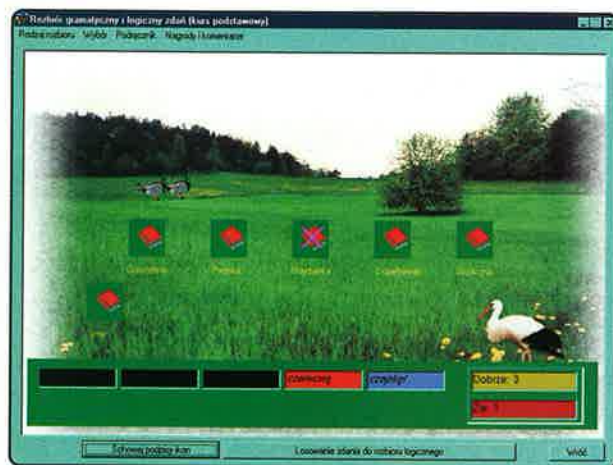
Gramatyka naszego języka nigdy nie sprawiała mi większych problemów. Zdania składałem i składałem raczej poprawnie i nie zastanawiam się nad korzystaniem z regulek. Nie chodzi o to, że znam je na tyle dobrze, wprost przeciwnie - nigdy nie uczyłem się gramatyki na pamięć, bo po prostu ją znam. Nie każdy ma takie szczęście, bardzo dużo ludzi, dla których polski jest rodzimym językiem, ma problemy z poprawnym wyrażaniem myśli. Nie mówiąc już nawet o obcokrajowcach, których na samą myśl o naszej gramatyce oblewa zimny pot.

Marcin Serkies



Oczywiście można w celu zapoznania się z gramatyką skorzystać z wielu dostępnych na rynku księgarskim podręczników. Często jednak w korzystaniu z nich przeszkadza wrodzona naszym narodowi niechęć do słowa drukowanego. W takim razie nie pozostaje nic innego, jak skorzystać z pomocy komputera i oczywiście jakiegoś programu. Firma MarkSoft ma w swojej ofercie aplikację Polonus, która należy do komputerowej Biblioteki Edukacyjnej. Dokładniej rzecz ujmując, jest to zestaw programów do nauki gramatyki języka polskiego dla uczniów i nauczycieli szkół podstawowych, gimnazjów, szkół średnich i studentów.

Nauka składni na wagarach w planerze.

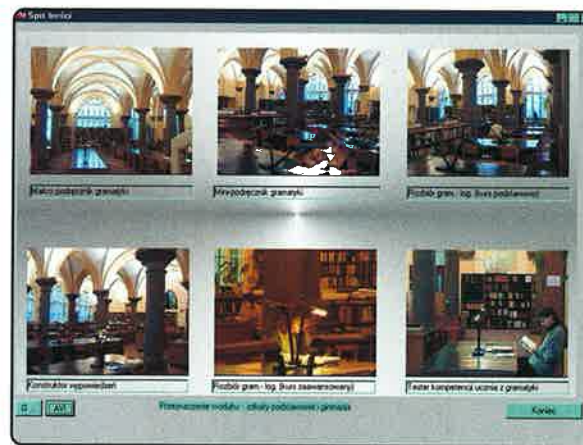


W skład całego pakietu wchodzi kilka elementów. Wymieniając je systematycznie, są to: minipodręcznik gramatyki (dla uczniów szkół podstawowych i gimnazjów), obejmujący wiadomości z części mowy i części zdania. Kolejno znacznie obszerniejszy dział makropodręcznik gramatyki, obejmujący podstawy teorii komunikacji, fonetykę z fonologią, morfologię, leksykologię, składnię i stylistykę oraz ćwiczenia

podzielone na trzy części: pierwsza obejmuje informacje z rozbioru gramatycznego i logicznego zdania dla uczniów szkoły podstawowej, a druga bardziej zaawansowane zagadnienia z tej samej dziedziny. Trzecia grupa ćwiczeń dotyczy konstruowania i analizy wypowiedzi.

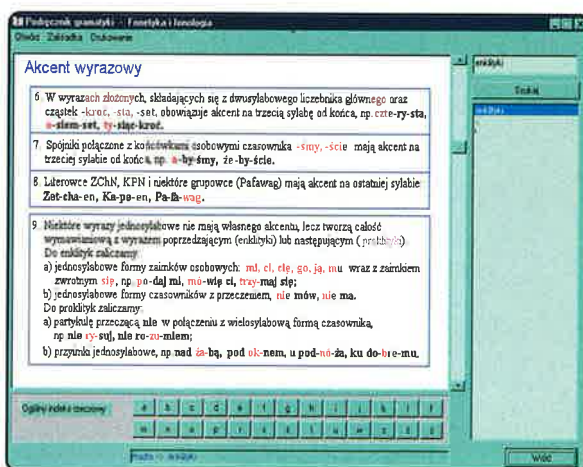
Z powyższego jasno wynika, że zakres materiału zawartego w Polonusie jest iście imponujący i właściwie program mógłby spokojnie zastąpić sporą liczbę klasycznych podręczników papierowych. Wprawdzie nie jest to aplikacja polecana do użytku szkolnego przez Ministerstwo Edukacji Narodowej, ale kompetencje konsultantów powodują, że można zaufać informacjom w niej zawartym. Umiejętności i wiedzy wykładowców z Instytutu Filologii Polskiej Uniwersytetu Wrocławskiego nie należy negować, a ich pomoc niewątpliwie podnosi walory edukacyjne programu.

Ilość materiału zawartego w każdej części programu jest tak duża, że nie ma sensu wymieniać tutaj wszystkiego. Trzeba jednak powiedzieć, że tak jak obiecują napisy na pudełku, przydatne informacje, odpowiednie ćwiczenia itp. znajdują tu wszystkie grupy docelowe, od uczniów szkół podstawowych (którzy mogą jednak potrzebować małej pomocy przy korzystaniu z programu) do studentów uczelni wyższych. Wiadomości zebrane w programie są przygotowane w taki sposób, że cała aplikacja słusznie zasługuje



na miano multimedialnej (choć słowo to nie pada nigdzie na pudełku). Do przekazania informacji użyto wszystkich dostępnych mediów, dzięki czemu wiedza przyswajana jest szybciej i skuteczniej.

Jeśli chcemy poszerzać swoje wiadomości, korzystając z programów komputerowych, bardzo ważne jest, aby były one proste w obsłudze nawet dla najmniej zaawansowanych użytkowników. Polonus należy do aplikacji mających całe mnóstwo przeróżnych opcji, co początkowo nieco przeraża. Jednak rzut



oka do instrukcji oraz chwila pracy z programem wystarczą, żeby przekonać się do jego użytkowania. Liczba opcji staje się w tym momencie zaletą, gdyż dzięki nim możemy - w pewnych granicach - dostosować program do własnych potrzeb. Szczególnie dobrze sprawdza się to przy różnego rodzaju ćwiczeniach i testach, które przecież stanowią kwintesencję Polonusa.

Mogę spokojnie stwierdzić, że ilość i dobór informacji, jakie znajdziemy w Polonusie, w zupełności wystarczą, żeby wykuć polską gramatykę na stalową, podwójnie hartowaną blachę. Dzięki rozmaitym i licznych ćwiczeniom dość skutecznie utrwalimy zdobyte już (lub zdobyte dzięki programowi) wiadomości, a stan własnej wiedzy ostatecznie sprawdzimy za pomocą testu. Warto więc, moim zdaniem, zainteresować się tym programem i to nie tylko w przypadku uczniów. Również nauczyciele mogą odkryć w Polonusie pożyteczne narzędzie.

CD KATALOG SAMOCHODY ŚWIATA

Bogato ilustrowany oraz uzupełniony filmami katalog zawiera zgromadzone w bazie danych opisy oraz dokładne dane techniczne samochodów z całego świata. „CD Katalog Samochody Świata 2000” ma nową szatę graficzną, zawiera 1700 pełnoekranowych zdjęć, 12 filmów, a także słownik techniczny, zestawienia rocznej sprzedaży i produkcji samochodów w Polsce i na świecie, opisy i zdjęcia 27 modeli aut nominowanych do tytułu „The Car of the Century” (Samochód Stulecia).



ENCYKLOPEDIA GUTENBERGA

Elektroniczny reprint przedwojennej encyklopedii, wydanej przez Wydawnictwo Gutenberg w latach 1929-1939. Na jednym dysku CD-ROM znajdują się 22 tomy encyklopedii, czyli około 100 tys. haseł, a wśród nich - również hasła, które nie są zamieszczane we współczesnych encyklopediach.

GEOGRAFIA ŚWIATA

Seria multimedialnych dysków umożliwiająca w ciekawy i fascynujący sposób poznawanie tajemnic związanych z naszą planetą. Unikatowe zdjęcia, obrazy radarowe, mapy, filmy i animacje, interaktywne schematy i tabele, efekty dźwiękowe oraz tekst opracowany przez wybitnych polskich naukowców to niewątpliwie zalety tych dysków. Dodatkową wartość wnoszą różnorodne katalogi - np. gwiazd czy minerałów.



ZABAWKI MIKOŁAJA, POCIĄGI MIKOŁAJA, RYCERZE MIKOŁAJA

Seria multimedialnych opowieści edukacyjnych dla dzieci od lat czterech. Każdy z ekranów opowieści kryje w sobie mnóstwo animacji, dialogów, piosenek, które bawią i uczą. Dzieci mogą dowiedzieć się, jak powstają śnieżynki, co to jest Układ Słoneczny czy z jakich elementów składa się herb. Każdy dysk jest umieszczony w oryginalnym opakowaniu, które jednocześnie jest grą planszową powiązaną tematycznie z bajką.



Szosa Poznańska 5, 62-081 Przemierowo k. Poznania
tel. +48 (61) 8142701, fax +48 (61) 8142294
e-mail: info@impresja.com.pl, http://www.impresja.com.pl

| | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|------------|----------|
| Nazwa firmy (jeśli nabywcą jest firma): | | | |
| Imię i nazwisko: | | | |
| Ulica: | | | |
| Kod: | Miejscowość: | | |
| Zamawiam następujące dyski CD-ROM i zobowiązuję się do ich odbioru za zaliczeniem pocztowym (cena uwzględnia VAT; koszty przesyłki pokrywa IMPRESJA SA): | | | |
| CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie” ¹⁾ | cena 49,- zł | ilość..... | egz..... |
| CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie” ¹⁾ (inne opakowanie) | cena 79,- zł | | egz..... |
| CD-ROM pt. „Wawel” ¹⁾ | cena 65,- zł | | egz..... |
| CD-ROM pt. „Wawel” ¹⁾ | cena 79,- zł | | egz..... |
| CD-ROM pt. „Jasna Góra” | cena 119,- zł | | egz..... |
| CD-ROM pt. „Encyklopedia Gutenberga” ¹⁾ | cena 75,- zł | | egz..... |
| CD-ROM pt. „Ziemia we Wszechświecie” | cena 69,- zł | | egz..... |
| CD-ROM pt. „Budowa i ewolucja Ziemi” | cena 69,- zł | | egz..... |
| CD-ROM pt. „Zabawki Mikołaja” ¹⁾ | cena 39,- zł | | egz..... |
| CD-ROM pt. „Pociągi Mikołaja” ¹⁾ | cena 39,- zł | | egz..... |
| CD-ROM pt. „Rycerze Mikołaja” ¹⁾ | cena 39,- zł | | egz..... |
| CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata 2000” | cena 29,- zł | | egz..... |
| CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '99” | cena 15,- zł | | egz..... |
| CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '98” | cena 9,- zł | | egz..... |
| CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '97” | cena 9,- zł | | egz..... |
| CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '97” | cena 2,90 zł ²⁾ | | egz..... |
| CD-Audio pt. „Auditum de coelis” ¹⁾ | cena 29,50 zł | | egz..... |
| ¹⁾ Na jednym CD-ROM znajduje się oprócz polskiej również angielska wersja językowa | | | |
| ²⁾ cena promocyjna przy zamówieniu dowolnej innej pozycji | | | |
| <input type="checkbox"/> Proszę o wystawienie faktury VAT. Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT (NIP.....) i upoważniam IMPRESJĘ Wydawnictwa Elektroniczne SA, Szosa Poznańska 5, 62-081 Przemierowo k. Poznania do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu.
<input type="checkbox"/> Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych. | | | |
| Data..... | Podpis..... | | |



INFO • INFO • INFO

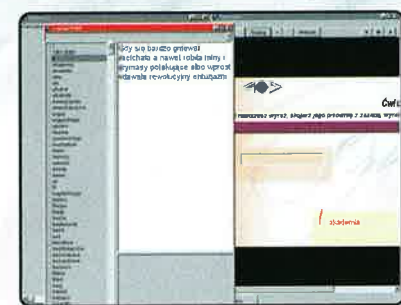
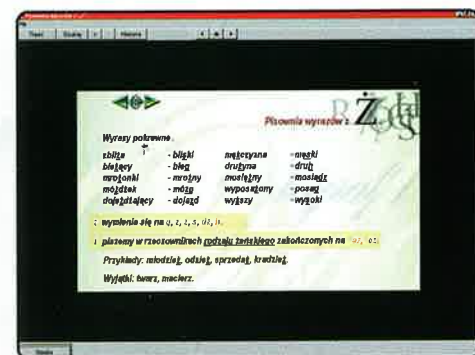
Producent:
MarkSoft
Dystrybutor:
MarkSoft, tel. (022) 6639390
Internet:
http://www.marksoft.com.pl
Wymagania:
Pentium, 32 MB RAM, CDx8,
Windows 95/98/Me
Cena:
brak danych

Błyskawiczny kurs polskiej ortografii

Ortografia to termin wywodzący się z języka greckiego; orthós - poprawny, grápho - piszę. W ujęciu encyklopedycznym ortografia to powszechnie przyjęte, stosowane jako obowiązujące w danej społeczności językowej (narodowej lub ponadnarodowej), normy i zasady pisowni wyrazów lub też ogół zasad i przepisów dotyczących poprawnego pisania.

Andrzej Sitek

W Polsce ortografia rozwijała się od XII w., a wpływ na nią miały m.in. traktat ortograficzny S. Zaborowskiego z 1514 oraz Gramatyka języka polskiego i łacińskiego dla szkół narodowych w trzech częściach (1778-1783) O. Kopczyńskiego, zawierająca wiele reguł pisowni. Od 1892 w sprawach ortografii orzekała Akademia Umiejętności. Modyfikację ortografii przeprowadzono w 1936 i uzupełniono w 1957.



kownik wyniesie ze spotkania z programem autentyczną sprawdzalną wiedzę, jednak muszę przyznać, że w moim przypadku program okazał się skuteczny.

Materiał podzielono na 7 lekcji, każda z nich zawiera liczne ćwiczenia utrwalające, które opierają się na skojarzeniach. Wystarczy zapamiętać wyselekcjonowane wiadomości i skojarzyć je z pisownią poszczególnych wyrazów, a tym samym unikniemy błędów. Oczywiście, taki efekt można osiągnąć poprzez długotrwałe ćwiczenia z programem, jednak nawet kilka dni średnio intensywnej pracy da już wymierne efekty. Program, dzięki któremu poznamy i utwaliśmy zasady polskiej ortografii, opracowano na fundamencie bardzo skutecznej metody uczenia się. Jej stworzenie to wynik wieloletnich doświadczeń dr. P.A. Woźniaka oraz najnowszych osiągnięć naukowych z dziedziny psychofizjologii.



Wszyscy wiemy, że do trwałego zapamiętania informacji potrzebne jest ich powtarzanie. Powtórki mogą występować w sposób naturalny, np. w taki sposób pamiętamy swój język ojczysty. Zupełnie inaczej jest z obcymi językami i wiedzą z innych dziedzin, z którą kontakt jest sporadyczny. W szczególności rzadziej występujące słownictwo języków obcych jest z reguły prędzej czy później zapomniane. Można oczywiście odświeżyć wiedzę, np. przeglądając słowniki, jest to jednak proces bardzo pracochłonny. Alternatywą dla takich zabiegów jest właśnie SuperMemo. Program wyznacza uczącemu się kolejne daty powtórek w zależności od tego, jak radzi sobie z zapamiętaniem danego materiału. Powtórka jest wyznaczana w dniu, w którym dana informacja jest bliska zapomnienia. W rezultacie czas poświęcony na naukę i powtórki jest zminimalizowany przy jednoczesnym i maksymalnym utrwaleniu go w pamięci. Miarka skuteczności SuperMema, potwierdzana podobno przez użytkowników programu, jest możliwością opanowania 10 000 słów (lub innych informacji) w ciągu roku (przy dziennym nakładzie pracy poniżej jednej godziny). Wydaje mi się, że nawet połowa tej wartości nadal stanowi znakomity wynik. Wiadomo przecież, że do opanowania języka w podstawowym zakresie wymagana jest znajomość jedynie 2000 słów.

Strona graficzna programu została dopracowana w każdym szczególe. Pulpit aplikacji jest przestronny i czytelny. Zaś strony prezentacyjne kursu wprowadzają kolejne zasady pisowni. Znajdują się one na żółtym tle, co sprawia, że uwaga odbiorcy skupia się na nich niemal automatycznie. Żółte strony uzupełniają ćwiczenia. Zadania polegają na wpisywaniu podyktowanego wyrazu i skojarzeniu jego pisowni z zasadą, wyrazem lub "parą wyrazów". Program zapamiętuje błędne odpowiedzi i przy następnej sesji na pewno będziemy musieli powrócić do materiału, który sprawiał nam pewne problemy. Szczególną uwagę poświęcono udźwiękowieniu kursu. Naukę ułatwiają nagrania z udziałem profesjonalnej lektorki.

Kurs przeznaczony jest dla dzieci szkół podstawowych (5, 6 klasa), gimnazjalistów i licealistów. Jest to wartościowa pozycja również dla osób dorosłych, które chciałyby po prostu odświeżyć wiadomości lub uzupełnić wiedzę, np. o zasady interpunkcji. "Błyskawiczny kurs polskiej ortografii" jest narzędziem wszechstronnym i skutecznym. Są to zalety, które decydują o jego wartości.

Program do testów udostępnił wrocławski EMPIK MEGASTORE.

Cyfrolandia

Mały Jaś to uczeń szkoły podstawowej. Uczeń jakich wiele, do szkoły, owszem, chodzi, ale przysypia na lekcjach i nie rozumie, po co mu to wszystko. Zamiast odrabiać lekcje, wolałby grać w piłkę lub bawić się z kolegami. Trzeba wam jeszcze wiedzieć, że Jaś szczególną niechęcią darzy matematykę. Zastanawia się, po co mu to całe dodawanie, odejmowanie, znajomość cyferek i figur geometrycznych, przecież bez tego życie byłoby dużo przyjemniejsze.

Marcin Serkles

Miały Jaś pecha, bo gdy wypowiedział swoje myśli na głos, usłyszały go wszystkie cyferki. Nie należy im się chyba dziwić, że się obrażyły. Gdy tylko maluch przysnął nad zeszytem, postanowiły go opuścić i udać się do Magicznej Cyfrolandii, gdzie wszystkie cyferki są szczęśliwe.

Stało się tak, jak napisałem, a gdy po jakimś czasie Jaś się obudził, stwierdził, że cyferki znikły. Bardzo szybko zrozumiał, że nie najlepsza to sytuacja: bez nich nie wiedział, która godzina, jaki jest dzień tygodnia i ile ma pieniędzy w skarbonce. Był już bliski płaczu, gdy pojawił się jego stary znajomy, Profesorek.



Jaś dowiedział się od niego, że jeszcze nie wszystko stracone, że można nakłonić cyferki do powrotu. W tym celu musiał udać się z Profesorkiem do Cyfrolandii, aby tam przekonać cyferki, że matematyka jednak nie jest mu obca i tym samym skłonić je do powrotu.

Tak właśnie zaczyna się historia opowiedziana w kolejnej grze edukacyjnej z serii Magiczna Cyfrolandia. Program ten, skierowany do najmłodszych użytkowników komputerów, ma na celu przetestowanie ich umiejętności z dziedziny szeroko pojętej matematyki (bo mamy tu działania matematyczne, geometrię, logikę itp.) oraz zdolności do kojarzenia.

Jak przystało na produkt dla najmłodszych, Magiczna Cyfrolandia sprzedawana jest w bajecznie kolorowym, efektownym pudełku, w którego wnętrzu kryje się płyta z programem oraz instrukcja obsługi. Co i jak z płytą, każdy chyba wie, wystarczy ją włożyć do napędu CD i już można rozpocząć zabawę. Instrukcja natomiast to doskonały przykład, jak powinno wyglądać coś takiego w produktach przeznaczonych dla dzieci. Niby skierowana jest do rodziców, ale blyszczący papier i kolorowe obrazki na pewno przyciągną też dzieci. I bardzo dobrze, bo wszystkie objaśnienia napisano w taki sposób, aby umiejscą już czytać pociecha mogła sobie sama z programem poradzić. Wprawdzie, moim zdaniem, objaśnienia do poszczególnych zadań nie są konieczne (z jednym wyjątkiem, ale o tym za chwilę), jednak chyba jako stary koń nie powinienem tego oznajmiać w sposób stanowczy.



Po uruchomieniu programu możemy obejrzeć krótkie animowane intro i po chwili trafiamy do głównego menu. Tu można wybrać, czy chcemy grać chłopcem, czy dziewczynką, ustalić poziom trudności, stworzyć "profil gracza" (tak - jeśli mamy kilka pociech, to każda będzie grać na swoje konto) i w końcu obejrzeć planszę pokazującą postępy gracza.

Po rozpoczęciu gry trafimy na ekran pokazujący jakieś miejsce w Cyfrolandii. W czasie gdy my podziwiamy kolorową grafikę, Profesorek w przystępny sposób objaśnia nam, co i jak. Dalej nie pozostaje nic innego, jak kliknąć jeden z pięciu budynków i rozpocząć zabawę.

Zadania stawiane przed graczem są przeróżne, dotyczą, jak już wspomniałem, nie tylko dodawania i odejmowania, ale również geometrii, logiki itp. Żeby zabawa była ciekawsza, na przykład umiejętności z zakresu dodawania i odejmowania wykorzystamy w sklepie, gdzie musimy odliczyć odpowiednie banknoty i monety, by zapłacić za owoce. Będziemy więc liczyć, porównywać, dopasowywać itp. Zabawa jest naprawdę miła, szczególnie że przed każdym zadaniem Profesorek dokładnie tłumaczy i pokazuje, o co chodzi, dzięki temu dziecko nawet bez pomocy rodziców powinno dać sobie radę.

Ogólnie nie mam zastrzeżeń do zadań zawartych w programie, poza jednym. Jego celem jest nauczenie dziecka odczytywania czasu z zegara wskazówkowego. Czasomierz elektroniczny pokazuje jakąś godzinę, a gracz musi odpowiednio ustawić wskazówki. Uatrakcyjnieniem zabawy (a raczej tym, co miało nim być) jest wybranie trzech obrazków, które nałożone na siebie pokazują, co Jaś robi o danej godzinie. Wszystko pięknie, tylko skąd dziecko ma wiedzieć takie rzeczy? Pół biedy dziecko - ja sam nie wiedziałem, nie mówiąc już, że miałem problemy z odgadnięciem, które słońce zachodzi, a które wschodzi. Może jestem za stary? Może właśnie o to chodzi, aby za którymś podejściem zaliczyć zadanie pamięciowe? Sam nie wiem, więc nie czepiam się zbyt mocno.

Na samych zadaniach zabawa się nie kończy. Po rozwiązaniu każdego z nich gracz ma dostęp do specjalnej opcji, dzięki której - jeśli tylko posiada drukarkę - może wydrukować sobie całe mnóstwo kolorowych i miłych dla oka gadżetów. Są wśród nich zwierzątka uczące tabliczki mnożenia, kalendarz, rozkład dnia, bryły geometryczne do wycięcia i sklejania, słowem, zabawa na kilka dodatkowych godzin.

Ostatnią bodaj - o ile czegoś nie przegapiłem - atrakcją jest powrót Jasia do ekranu wyboru zadania. Aby tego dokonać, musi przejść przez ruchliwą ulicę i nie dać się potrącić. Zasady gry są stare jak świat, ale nowe wykonanie i element zręcznościowy powinny znacznie zwiększyć atrakcyjność Magicznej Cyfrolandii w oczach dzieci.

Powinienem jeszcze coś dodać o grafice i udźwiękowieniu, ale to chyba zbędne. Opisywałem już kilka produktów z tej serii - wszystkie stoją na takim samym, wysokim poziomie. Mnóstwo kolorów, bogactwo kształtów i wesoła muzyka nie straszą dzieci, a raczej je przyciągają. Krótko mówiąc, kolejny produkt wart polecenia.

Program do testów udostępnił wrocławski EMPIK MEGASTORE.

INFO • INFO • INFO
Producent:
 SuperMemo
Dystrybutor:
 SuperMemo
Internet:
<http://supermemo.pl>
Wymagania:
 Procesor Pentium, Win 95,
 napęd CD-ROM, rozdzielczość
 ekranu 800 x 600 w trybie
 high color, 16 MB RAM,
 karta dźwiękowa
Cena:
 59 zł

INFO • INFO • INFO
Producent:
 Datasun Software Corp.
Dystrybutor:
 MarkSoft tel. (022) 6639390
Internet:
<http://www.marksoft.com.pl>
Wymagania:
 Win 2.1/Win95/Win98, SVGA,
 karta dźwiękowa, CD-ROM 4x,
 P.90, 16 MB RAM
Cena:
 59 zł

Microsoft Encarta

Reference Suite 2001 DVD World English Edition

Człowiek jest istotą, która lubi wiedzieć więcej. Ciekawość jest wprawdzie czasem nazywana: "pierwszym stopniem do piekła", ale nie da się ukryć, że gdyby nie ona, nadal łazilibyśmy po drzewach w poszukiwaniu bananów. I choć w ostatnich latach (przynajmniej sądząc po narzekaniach tzw. "starych") popęd do nauki jakby nieco osłabł, co dotyczy się głównie, sądząc po wzroście popularności Internetu, przedmiotów szkolnych - bo przecież Internet jest na dobrą sprawę jedną wielką skarbnicą wiedzy. Jednak nie wszystko w nim znajdziemy (zwłaszcza za darmo), a gdyby doliczyć do tego jeszcze koszty samego połączenia z Siecią, można dojść do wniosku, że jeszcze przez wiele lat wszelakiego rodzaju encyklopedie nie stracą prawa bytu.

Ailor

Czym jest encyklopedia, wyjaśniać nikomu nie trzeba. Czym jest Internet również. Jednak że jedno ma z drugim wiele wspólnego, tak oczywiste już nie jest (chyba że weźmie się pod uwagę internetowe wersje jakichś "normalnych" encyklopedii), ale po głębszym namyśle trudno się z tą tezą nie zgodzić. W jakim jednak celu tę, niezbyt w końcu odkrywczą, myśl wyciągać na światło dzienne przy okazji recenzji encyklopedii Microsoftu? Powód jest prosty - w edycji 2001 integracja Encarty z Internetem doszła do tego stopnia, że jej użytkownik otrzymuje ponad trzydzieści tysięcy starannie dobranych odnośników do stron, które rozszerzają poruszane w niej tematy (oczywiście nie w postaci listy, a uzupełniających haseł czy artykułów referencji), a dodatkowo umożliwia jeszcze wyszukiwanie w Sieci z jej poziomu, dzięki czemu, na dobrą sprawę, po zainstalowaniu staje się ona głównym centrum informacyjnym! I trzeba od razu przyznać, że jest to również bardzo dobrym! Ale zacznijmy od początku, czyli od opisu zawartości pudełka.

W nasze ręce wpadła najbardziej rozbudowana wersja Encarty - Reference Suite - ponadto w wersji DVD i jeśli ktoś rozważałby



jej zakup, ta właśnie wersja będzie najlepsza - i to także pod względem stosunku jakości do ceny. Bowiem w sieci EMPIK pudełko kosztuje jedynie 239 złotych, a biorąc pod uwagę jego zawartość, jest to niemal jak za darmo! Żeby nie pozostać gołosłownym: gdzie za taką cenę można kupić encyklopedię z 480 tysiącami haseł i artykułów, 27 tysiącami zdjęć i ilustracji, 200 animacjami, 80 tysiącami klipów dźwiękowych (w tym także podających wymowę obcych słów występujących np. przy hasłach o Polsce czy Japonii), kilkunastoma wirtualnymi wycieczkami, modułem obsługującym pytania zadane w języku naturalnym, interaktywnym atlasem świata, słownikiem języka angielskiego, tezaurusem, księgą cytatów oraz słownikami dwustronnymi: angielsko-niemieckim oraz angielsko-francuskim? Ta przytulna lista wcale zresztą nie wyczerpuje zawartości płyty DVD, ale ze względu na jej długość pozwoliłem sobie pominąć kilka mniej istotnych składowych tej wylizcanki.

Poza tym już w takiej postaci robi niezłe wrażenie. Zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę fakt, że wszystkie te narzędzia i udostępniane w ich obrębie informacje pojawiają się niemal natychmiast i w dodatku bez poświęcania gigabajtów na ich przekopiowanie na twardy dysk! Pod względem szybkości dostępu do danych edycja na konwencjonalnych



plytach CD (w przypadku Reference Suite - na sześciu!) należy właściwie do zeszłej epoki. Kto przy zdrowych zmysłach chciałby dobrowolnie przekładać płyty w napędzie? Co więcej edycja DVD zawiera znacznie bardziej rozbudowaną opcję poszukiwania haseł - bowiem działa względem całości zgromadzonego na płycie materiału, łącznie z odnośnikami do stron w Internecie! W jaki stopniu przyspiesza to znalezienie interesującej nas informacji, nikomu nie trzeba chyba tłumaczyć.

Dla osób, które zbierają informacje na jakiś konkretny temat (co w przypadku dzieł encyklopedycznych jest w końcu jednym z podstawowych zastosowań), bardzo pomocny będzie Researcher (po nazwisku Badacz). Najogólniej rzecz biorąc, jest to podręczny notes, do którego można skopiować dowolne dane wyświetlane przez Encartę, a także przez Internet Explorera, np. w trakcie dodatkowych poszukiwań prowadzonych w Sieci. Jego konstrukcja nieco przypomina



Ulubione z Explorera, którego działanie jest na nim zresztą oparte: ma on postać wyświetlanego z lewej strony okna paska, na którym widzimy wszystkie dodane do projektu materiały. Można je oczywiście dowolnie grupować i nazywać, dzięki czemu nawet podczas pracy z dwudziestoma czy pięćdziesięcioma różnymi artykułami naraz nie grozi

nam raczej - o ile tylko sami go nie wprowadzimy - chaos. Ciekawą opcją jest możliwość automatycznego przekonwertowania zebranych przez nas materiałów na gotową do publikacji stronę WWW - fakt, jeśli zależy nam na materiałach polskojęzycznych, jest to raczej mało użyteczne (bo wszystko to tworzone jest przecież po angielsku), ale w niektórych przypadkach pomoc taka może okazać się bardzo przydatna - choćby zresztą po to, by wszystkie zgromadzone materiały wydrukować.

Nie da się jednak ukryć, że tego typu pomoce są tylko dodatkiem do głównego dania, czyli w tym przypadku encyklopedii, atlasu świata oraz zebranych na płycie słowników. Cóż, nie będę ukrywał, że ze względu na ilość zebranego w nich materiału jego dokładne przejście w jakimś rozsądnym czasie jest właściwie niemożliwe, w związku z czym wstrzymam się od wydawania sądów na temat wartości merytorycznej tego dzieła. Może poza jedną uwagę - dane zawarte na płytce mają mniej więcej rok. Na szczęście jednak właściciele w miarę sprawnie działającego połączenia z Siecią mogą sobie encyklopedię bezpłatnie (do końca 2001 roku) aktualizować. Zmiany takie dokonywane są zresztą co miesiąc, ale jeśli komuś taka częstotliwość nie odpowiada, może (również do końca 2001 roku) korzystać za darmo z internetowej wersji Encarty, która jest wznawiana praktycznie na bieżąco, a poza tym można się do niej dostać z dowolnego miejsca na Ziemi, z którego można połączyć się z Internetem.



Bardzo dobre wrażenie robi również atlas świata. Bowiem udostępniono w nim około dwudziestu rodzajów map: oprócz fizycznych czy politycznych mamy tu również np. mapy z rozkładem temperatur czy z danymi statystycznymi. Tych ostatnich jest zresztą całe mnóstwo i podzielono je na trzynaście kategorii - dane można zresztą oglądać nie tylko w postaci map, ale również i wykresów, dzięki nim do ręki dostajemy właściwie kompletny zestaw danych statystycznych i to dotyczących całego świata! W dodatku są wśród nich nawet tak nietypowe statystyki, jak liczba kin oraz dane na przykład na temat liczby zagrożonych wyginięciem gatunków.

Po atlasie można się poruszać na dwa podstawowe sposoby. Po pierwsze, przesuwanie mapy za pomocą myszy i zabawa zbliżeniami. Jak się wie, czego i gdzie szukać, jest to bardzo wygodny sposób. W przypadku gdy znamy tylko nazwę jakiegoś miejsca, pozostaje nam sposób drugi, czyli wykorzystanie funkcji znajdź. Dodatkowo klikając przycisk Encyklopedia, można takie wyszukiwanie przeprowadzić wśród artykułów i haseł encyklopedycznych, dzięki czemu nie tylko poznamy położenie Wrocławia, ale dowiemy się również czegoś więcej o tym miejscu.

Pochwały należą się (wiem, ciągle tylko chwałę - coś jednak poradzić, skoro całość została bardzo solidnie przygotowana i naprawdę nie ma się do czego przyczepić?) także słownikom. Szkoda wprawdzie, że ograniczają się one jedynie do słowników j. angielskiego, na które to położono w Encarcie największy nacisk, ale skoro jest to "World English Edition", wydaje się to jak najbardziej zrozumiałe. Zresztą - są one na tyle dobre, że mogłyby zostać wydane oddzielnie, więc za bardzo narzekać po prostu nie wypada. Słówek w nich bowiem dostatek, a w przypadku słownika języka angielskiego zostały uzupełnione ich poprawną wymową. Można by wprawdzie ponarzekać, że niedostępną jest wymowa w słownikach dwujęzycznych, ale po pierwsze, nie są one główną składową tego zestawu, a poza tym mamy przecież podaną wymowę w zapisie fonetycznym, zaś po kliknięciu pojawia się tabela z wymową poszczególnych fonemów - a tych już posłuchać można, podane są również przykładowe wyrazy, w których występuje dany dźwięk, więc ich funkcjonalność jest przynajmniej równie wysoka co wydawnictw papierowych.

Właśnie, wydawnictw papierowych... Po choćby parominutowym obcowaniu z dziełem Microsoftu (tak, dziełem - wszak encyklopedie to dzieła, a ta należy w dodatku do jednej z najlepszych angielskojęzycznych wydawnictw tego typu) zauważa się wygodę w sposobie jego użytkowania. Nie dość na tym, że forma książkowa zajmowałaby nieporównywalnie więcej miejsca, ponie-

waż wolniej można ją przeglądać, a ponadto byłaby dużo uboższa w treść - za sprawą niewystępowania w niej wszelkiego rodzaju pomocy multimedialnych: odgłosy, wymowa obcych wyrazów, animacje... Można oczywiście twierdzić, że ważniejsza jest strona merytoryczna od wodotrysków w takich pozycjach. Jednak nikt raczej nie powie, że fragmenty utworów wielkich kompozytorów są tylko zbędnym dodatkiem!

Stąd też ciężko mi Microsoft Encarta Reference Suite 2001 nie polecić. Jeśli tylko język angielski nie jest wam całkowicie obcy, a potrzebujecie dobre go zbioru materiałów źródłowych, dzieło Microsoftu jest właśnie dla was. Bo jego jedynym poważniejszym konkurentem jest Encyklopedia Britannica, która jednak jest prawie czterokrotnie droższa, a jakoś pozostaje jak najbardziej porównywalna i to biorąc pod uwagę zawartość podstawową w części encyklopedycznej (bo jeśli chodzi o dodatki, zostaje w tyle!).

A co zrobić, jeśli znajomość angielskiego nie jest waszą najmocniejszą stroną? Cóż, najlepiej zacznijcie się go jak najszybciej uczyć! Polskojęzyczne encyklopedie pod względem liczby haseł nie mogą się z Encartą w żaden sposób równać. Ponadto PWN, które wprawdzie nową wielką encyklopedię przygotowuje, ale jak na razie jedynie w wersji książkowej... Dla przypomnienia - mamy już dwudziesty pierwszy wiek, a tego rodzaju dzieła powinno się kupować nie po to, by ładnie wyglądały na półce (bo to jedyna przewaga opasłych tomów nad srebrnym krążkiem), ale po to, by z nich korzystać! Być może i w naszym pięknym kraju ktoś przejrzy w końcu na oczy i za parę lat będzie można korzystać z czystym sumieniem tylko z naszych, rodzimych dzieł. W chwili obecnej jest to jednak niemożliwe - chyba że komuś wystarczy przeniesiona na ekran komputera zawartość encyklopedii jednotomowej, bo niczego lepszego się niestety na razie po polsku nie znajdziemy... Ale że cena takiego dzieła jest tylko niewiele niższa niż Reference Suite Microsoftu - coś, jeśli ktoś chce mieć dostęp do możliwie najpełniejszych danych, wybór nie powinien stanowić problemu. □

Program do testów udostępnił wrocławski EMPIK MEGASTORE.

A co w Polsce?

Wszystkie narody świata szczerzą się swoimi wielkimi, ponadpokoleniowymi dokonaniem. Należą do nich między innymi muzyka i literatura. Od kilkuset lat cywilizacyjną więź i tradycję wzmacniają encyklopedie narodowe będące zbiorem osiągnięć i podsumowaniem pracy wielu specjalistów ze wszystkich dziedzin życia. Tak samo jest i w Polsce. Wielka encyklopedia PWN, której pierwszy z trzydziestu tomów ukaze się w styczniu 2001 roku, ma nawiązywać do 250-letniej tradycji polskiego wydawnictwa encyklopedycznego.

Wielotomowe encyklopedie narodowe wydawane są już od kilkuset lat. Jednym z pierwszych takich dzieł była 26-tomowa niemiecka Encyklopedia Brockhausa. Została ona wydana po raz pierwszy w latach 1796-1808. Jej sukces i międzynarodowe uznanie spowodowały, że co jakiś czas ukazywały się kolejne edycje. Tak jest do dziś. Obecnie dobiega końca wydawanie 19 edycji dzieła. Będzie ono miało 30 tomów.

Idea wydawania encyklopedii narodowej znalazła licznych naśladowców. Jeszcze w osiemnastym wieku została wydana najstarsza i najobszerniejsza encyklopedia w języku angielskim - Encyklopedia Britannica. Cieszy się ona do dziś zasłużonym uznaniem na całym świecie. W każdej większej bibliotece znajduje się jedno z jej wielu wydań. Najnowsze z nich liczy 29 tomów.

Ponad 160-letnią tradycję ma wydawana w Stanach Zjednoczonych Encyklopedia Americana. W 1997 roku zakończono wydawanie ostatniej edycji. Ma ona 30 tomów. Bardzo popularne i cenione są również hiszpańska Encyklopedia Salvat, francuska Encyklopedia Universalis, włoska Encyklopedia Italiana, żydowska Encyklopedia Judaica.

W przeszłości również Polacy mogli się poszczycić podobnymi dziełami. Za pioniera polskiej myśli encyklopedycznej uważa się księdza Benedykta Chmielowskiego. Wprawdzie jego 2-tomowe erudyjne kompendium Nowe Ateny wydane w połowie XVIII wieku zawiera obok rzeczowych informacji sporo zmyśleń i przesądów, ale - co było nowością - jest napisane całkowicie po polsku.

Do wydania encyklopedii o charakterze narodowym wrócił prawie sto lat później warszawski księgarz Samuel Orgelbrand. Jego 28-tomowa Encyklopedia Powszechna ukazała się w latach 1859-1868. Wydawca doprowadził dzieło do końca mimo wielkich trudności spowodowanych między innymi drastycznym zmniejszeniem liczby subskrybentów po upadku powstania styczniowego.

Na przełomie XIX i XX wieku powstało najwybitniejsze polskie dzieło encyklopedyczne epoki zaborów - Wielka Encyklopedia Powszechna Ilustrowana, wydana w latach 1892-1914 z inicjatywy warszawskiego wydawcy i dziennikarza Saturnina Sikorskiego. Ogółem ukazało się 55 tomów (w 28 woluminach), niestety wybuch I wojny światowej przerwał edycję na literze P. Podobny los spotkał najobszerniejszą encyklopedię międzywojenną Ultima Thule, przerwaną w 1939 roku na 10 tomie. Wydana w latach 1982-1970 trzydziestotomowa Wielka Encyklopedia PWN do dziś zachowała znaczną użyteczność, ograniczoną jednak przez dezaktualizację wielu haseł i skutki ingerencji ówczesnej cenzury politycznej.

Źródło: strona Wielkiej Encyklopedii PWN (we.pwn.pl)

za chwilę
egzamin!
jak dobrze zdać?

licealista

by szybko opanować
niezbędne wiadomości,
zdać maturę
i dostać się na studia!



PROGRAMY KOMPUTEROWE

Na krążkach znajdziesz m.in.: opracowania pytań maturalnych i egzaminacyjnych, sylabusy, tysiące pytań testowych, zadania z rozwiązaniami, słowniki ważnych pojęć i definicji, wzory, wypracowania, dodatkowo praktyczne porady nauczycieli i studentów. Dzięki licealiście znajdziesz jeszcze czas na ulubione gry!



licealista
10 przedmiotów
w 4 zestawach
(cena 49 lub 59 zł)

cena od
49

Gdzie kupić?
- dobre sklepy z oprogramowaniem
- sprzedaż wysyłkowa, tel. 022 644-55-57,
www.licealista.pl



sprzedaż wysyłkowa
(022) 644-55-57
www.licealista.pl

www.licealista.pl

INFO • INFO • INFO

Producent:
Microsoft
Dystrybutor:
Microsoft Polska
tel. (022) 6286924
Internet:
www.microsoft.com/encarta/eng
Wymagania:
Windows 95+/NT4.0+
Internet Explorer 5.5, P133
MHz, 32 MB RAM (64 MB w
przypadku W 2000), DVD-
ROM, karta dźwiękowa
Cena:
239 zł

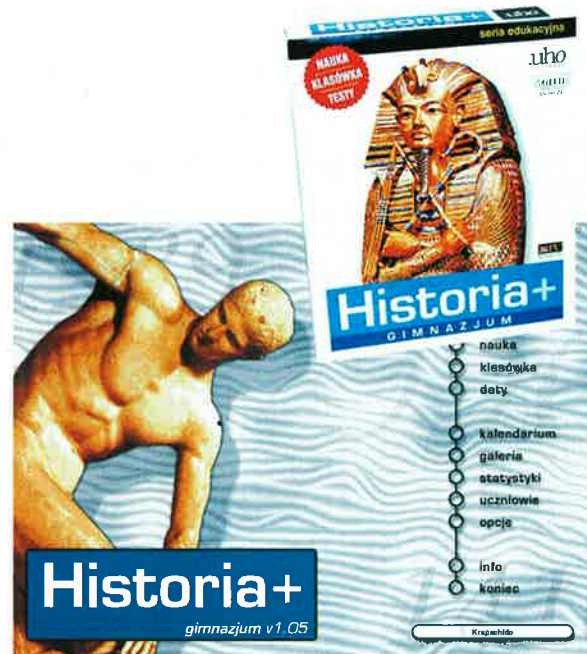
Historia+ Gimnazjum

Rok z okładem upłynął od czasu, gdy po raz ostatni recenzowałem któryś z przedstawicieli rozrastającej się z dnia na dzień rodziny multimedialnych programów edukacyjnych. Nie pomnę już, co to było, jednak wciąż pamiętam uczucie niedosytu, z jakim mnie pozostawił. Powód był prosty: wykorzystywanie epitetu multimedialny na określenie programu korzystającego jeno z tekstu i obrazków uznaję bowiem nieodmiennie za swego rodzaju nadużycie - w tej sytuacji każda książka jest pozycją multimedialną. Teraz, po długiej - w odniesieniu do np. długości życia procesora - przerwie, zaciekało mnie, czy wciąż można natknąć się na tego rodzaju propozycje. Pierwszym, który miał pomóc mi w uzyskaniu odpowiedzi na to pytanie, był program autorstwa UHO Software (wbrew pozorom - firmy polskiej) - Historia+ Gimnazjum.

Jacek Smoliński

Z pierwszym programem serii UHO + Gimnazjum - Matematyką, mieliście okazję zapoznać się w 60 numerze CDA. Recenzent nie miał poważniejszych uwag krytycznych. Niestety, w przypadku Historii sytuacja ta nie ma szansy się powtórzyć - są w niej bowiem rzeczy, które mnie, osobie, która historię miała okazję studiować, podobać się nie mogą. Najpoważniejszy zarzut tyczy się sposobu, w jaki upowszechniana jest zawarta w H+ wiedza. Wbrew temu, co większość ludzi sądzi o historii, ważne w niej są nie tyle daty, co umiejętność zaobserwowania pewnych procesów, zależności pomiędzy nimi i wpływu, jaki miały na losy świata. Tymczasem Historia+ nauczyć cię, być może, wymieniać wszystkich synów Bolesława III Krzywoustego wraz z podległymi im dzielnicami, ale nie powie ci, dlaczego doszło do podziału, czemu pierwszego z nich, Władysława, nazywamy Wygnanym, i jak to się stało, że w "obronie" jego praw stanęli cesarze rzymscy narodu niemieckiego: Konrad III i Fryderyk Rudobrody, znany również pod swym tacińskim nazwiskiem Barbarossy. Z tego też powodu znacznie lepszym, moim zdaniem, tytułem dla programu byłby np. Historia+ Gimnazjum TESTY.

Idźmy dalej. Historia+ Gimnazjum obejmuje



program gimnazjum - od pierwszych cywilizacji po Okrągły Stół. Przedział ten ujęty został w ok. 1000 pytań testowych. Testowych, gdyż w H+ nawet nauka to po prostu sprawdzian, tyle że bez oceny wpływającej na statystyki ucznia. Tysiąc ten

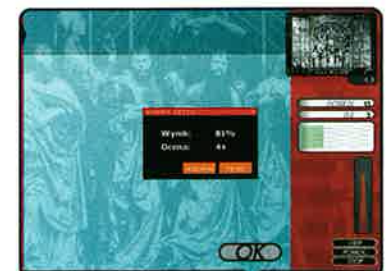


jest liczbą jak najbardziej wystarczającą, jeśli chodzi o stopień "zagłębia się" w historię wymagany w gimnazjum i orientowania się w tym, co się wydarzyło. Przede wszystkim jednak - w sytuacji gdy nie kojarzymy nawet tych kamieni milowych - mieć świadomość tego, co warto by powtórzyć czy zgłębić. Niestety, w pytaniach i odpowiedziach sporadycznie zdarzają się literówki w nazwach, które, wyuczone w ten sposób, na sprawdzianach mogą zostać poczytane za błędy rzeczowe. Tak jest np. z imieniem wodza ateńskiego, twórcy zwycięstwa Aten nad Persją pod Maratonem - Miltiadesa, zapisanego tu jako Milltidades. Znacznie poważniejszy błąd wychodzi na jaw w chwili, gdy program pyta o imię Wierzyńka. rajcy



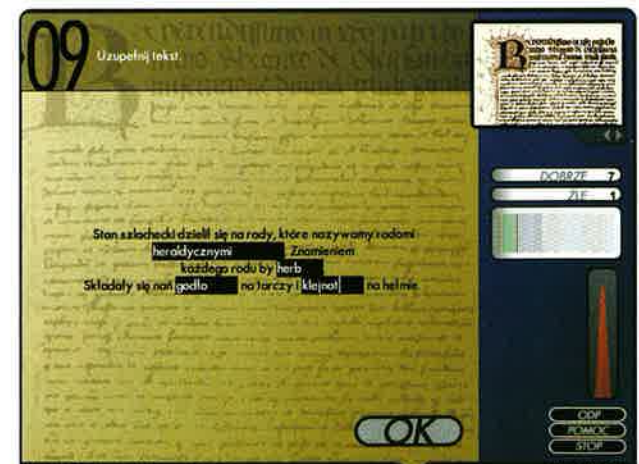
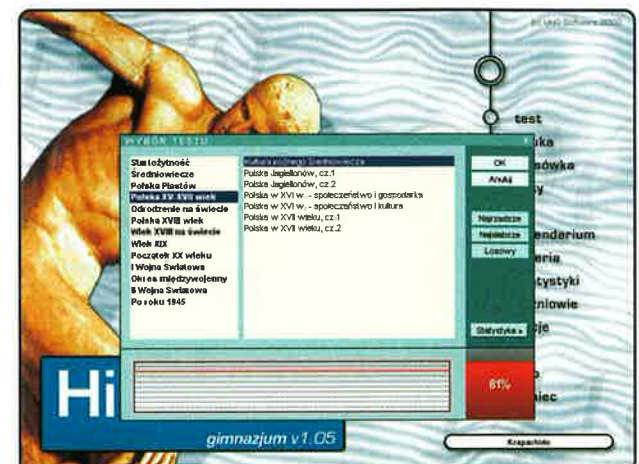
krakowskiego, który do historii przeszedł jako organizator przyjęć dla koronowanych głów Europy w czasie Zjazdu Krakowskiego. Z tego co mi wiadomo, nazywał się Mikołaj, nie zaś Jakub. Błąd odnotować można również w wymaganej przez program odpowiedzi na pytanie, kiedy powstał Nowy Testament. Ten bowiem pisany był również w I poł. II w. n.e., nie zaś, jak chce program, w całości w wieku I.

Błędem w sztuce programistów jest również to, że korespondująca zwykle z pytaniem testowym i opatrzona stosownym, czyt. zawierającym odpowiedź, podpisem fotografia nie zawsze jest zablokowana, co naturalnie wpływa na statystyki. Standardowym problemem jest również traktowanie przez E+ błędów ortograficznych jako rzeczowych (np. poprawnej Norymbergii miast wymaganej tu "Norymbergi"). Co więcej, w jednym z zadań polegających na konieczności przyporządkowania autora do dzieła, w chwili gdy dwukrotnie pojawia się ten sam autor, okazało się, że Maria Konopnicka Marii Konopnickiej nierówna - każda z nich była przyporządkowana tylko jednemu tytułowi i traktowana jako intruz przez drugi. Bolączką wreszcie może być również brak opcji "szukaj". Z drugiej strony - nie sposób chyba



oczekiwać tego po programie, który jedynie odpytuje, a nie uczy.

Tyle minusów. Co jednak z plusami? Ogromnym jest spora liczba ilustracji - fotografii, reprodukcji obrazów i szkiców - czyli tego, czego zwykle brakuje w opracowaniach szkolnych, a co naprawdę pozwala "dotknąć" historii, poczuć, że nie są to jedynie suche fakty przeplatane gęsto datami. Pozytywne jest również to, że jakkolwiek większość pytań testowych należy do zamkniętych, a więc takich, w których wymagane jest jedynie zaznaczenie właściwej odpowiedzi, to takowych może być więcej niż jedna, a zdarzają się również zadania wymagające wła-



snoręcznego wpisywania odpowiedzi. Program oferuje ponadto prostą tabelę synchroniczną i zawiera dodatkowy moduł robiący sprawdzian z samych dat, czyli tego, co zwykle przysparza uczniom najwięcej problemów. Wreszcie - miłym zaskoczeniem dla mnie, od roku, było nie było, poza branżą programów multimedialnych, był naprawdę profesjonalny interfejs: tu wszystko jest po prostu ładne, a co znacznie ważniejsze - bardzo funkcjonalne.

W Historii+ Gimnazjum ocenić wypada mi jednak głównie treść. Gdyby ujmować ją tak, jak chce jej tytuł i twórcy: jako program do nauki historii na poziomie gimnazjum, należałaby się jej ocena dopuszczalna. Gdyby jednak zweryfikować ten pogląd i potraktować ją jak "ściągę" z faktów i dat (wiedzy przydatnej w krzyżówkach i quizach, w szkole zbyt ubogiej), w żadnym zaś wypadku jako samodzielne źródło - ocena wzrasta do dobrej. Mam też nadzieję, że PT twórcy wezmą sobie moje uwagi do serca i kolejnej wersji Historii+ nie będzie można już niczego zarzucić. □

Program do testów udostępnił wrocławski EMPIK MEGASTORE.

licealista
Nowa seria programów komputerowych dla uczniów szkoły średniej

**dobrze oceny
zdana matura
dobrze studia
pewna praca**

licealista
w czterech pudełkach - 10 przedmiotów!

- Znajdziesz tu m.in.:
- Opracowane tematy maturalne
 - Opracowane tematy egzaminacyjne
 - Testy i sprawdziany
 - Zadania z rozwiązaniami
 - Słowniki pojęć i definicji
 - Sylabusy 2002
 - Artykuły i porady
 - Wygodny, ładny graficznie interfejs
 - System nauki i powtórek
 - Wypracowania z komentarzami



**super cena
49!**

Cena to tylko:
49 zł - j.polski i matematyka
59 zł - pozostałe zestawy

Szczegółowe informacje:
www.licealista.pl
(022) 644 55 57, 0601 33-18-50

EDGARD
multimedia
sprzedaż wysyłkowa
(022) 644-55-57
www.licealista.pl
tel. (022) 644-55-57

INFO • INFO • INFO
Producent:
UHO Software
Dystrybutor:
TimSoft
Internet:
http://www.timsoft.pl/uho/
Wymagania:
P.100, Win 9x, 16 MB RAM
Cena:
brak danych

Wyślij anonimowy e-mail

Czy poczta elektroniczna jest równie bezpieczna co kartka pocztowa? Wierzmy, że tak być nie musi.

oprac. Sylwester Szczepaniak

Bez wątpienia najbardziej użyteczną i interesującą usługą w Sieci jest poczta e-mail, która drastycznie zmieniła sposób, w jaki ludzie komunikują się między sobą: szybko, bezpośrednio i użytecznie. Korzystając jednak z tej bezstresowej formy komunikacji, bardzo łatwo jest zapomnieć o żelaznej zasadzie: e-mail nie jest bezpieczniejszy względem prywatności od zwykłej kartki pocztowej. Ktoś, jeśli ma na to ochotę oraz odpowiednią wiedzę, bez problemu może śledzić ruch w Internecie. Nie zapominajmy też o wzrastającej ingerencji, niczym w domu Wielkiego Brata, dokonywanej przez państwo (niektóre służby mają do tego uprawnienia). Jest wiele uzasadnionych żądań co do ochrony prywatności w Sieci - przecież sam fakt, że nie jesteśmy handlarzami narkotyków, nie oznacza, że chcielibyśmy, aby podsłuchiwało nas rozmoowy telefoniczne. Możemy przecież nie zgadzać się z polityką państwa w dzied-

nie ochrony praw zwierząt czy inżynierii genetycznej, nieprawdaż? Wierzmy, że w sytuacji wszechobecności poczty elektronicznej ochrona prywatności w Sieci powinna być usankcjonowana prawnie. Jeżeli chcesz podać do prasy informację o korupcji w twojej firmie czy o tym, że masz romans z żoną szefa (ryzykowne) lub po prostu chcesz podenerwować jakichś wścibskich ludzi, są na to inne sposoby...

Zasady w pracy

Oczywiście, najmniej bezpieczne jest wysyłanie poczty w pracy. Administratorzy systemów mogą wyśledzić prawie każde wydarzenie zachodzące w sieci, które miało miejsce na twoim komputerze, i to zanim opuści ono mury firmy. Zatem nie myśl, że używanie konta na Hotmailu pomoże ci coś ukryć przed pracodawcą.

Jeżeli wyślesz e-maile z domu, pamiętaj, że informacja o nadawcy jest zawarta w nagłówku listu. Gdy skasujesz którąś z tych danych, jak

Tajniakiem być



na przykład adres do odpowiedzi w Outlooku lub Messengerze, nadal twój adres IP jest wysyłany. Daje to informację o tym, od którego dostawcy usług Internetowych została nadana wiadomość, a jak masz stałe łącze, na przykład ADSL z przypisanym adresem IP, dokładny adres komputera, z którego ją wysłano.

Czy możemy uwolnić się od Wielkiego Brata? Od 1998 roku chodzą pogłoski - potwierdzone z resztą przez rządy Australii i Nowej Zelandii - o istnieniu anglo-amerykańskiego systemu szpiegowskiego o nazwie ECHELON, co sieje istną panikę wśród użytkowników Sieci. Twierdzi się, że ECHELON potrafi nadzorować wszystkie formy telekomunikacji i jest rutynowo wykorzystywany do szpiegowania obywateli - ciarki chodzą po plecach. Możesz dowiedzieć się o tym więcej pod adresem www.echelonwatch.org.

Obserwuj mnie...

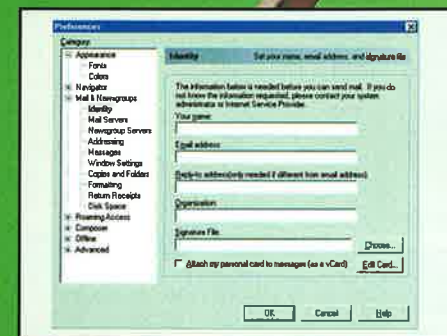
Dobra, zapewne rząd cię nie śledzi, ale kto wie. Mimo to powinieneś wiedzieć, że informacja pozyskana z twoich poczynań internetowych może być warta dużo pieniędzy dla firm zajmujących się marketingiem, a ty o tym nic nie wiesz. Możesz przynajmniej im utrudnić życie i przekonać się o swojej niezależności.



1 Powstrzymaj swój komputer przed przesyłaniem większej ilości informacji, niż to jest potrzebne, podczas korzystania z Internetu. Z reguły pececi potrzebują tylko pokazanych powyżej opcji z panelu sterowania w celu ustawień w Sieci. Możesz bez obaw usunąć niektóre z nich bez żadnych konsekwencji, jeżeli twój peceć jest jedyną maszyną podłączoną w twoim domu. Gdy nie jesteś czegoś pewien, skontaktuj się ze swoim dostawcą usług internetowych.



2 Mogłeś załadować program monitorujący twoje poczynania w Internecie dla celów marketingowych, nawet o tym nie wiedząc. Czasami darmowe oprogramowanie zarabia na sobie takim właśnie szpiegowaniem. Ściągnięcie Opt-out z witryny <http://lgc.com> usunie ten problem, chociaż może też spowodować, że twój darmowy program przestanie działać.



3 Usuń informacje osobiste ze swojego programu poczty elektronicznej. Nie ochronisz swojej prywatności, ale niektórzy mogą mieć problemy z odpowiadaniem na twoje listy. Jeżeli chcesz utrzymać dane w tajemnicy, zasyfruj je przez naciśnięcie odpowiedniego przycisku w Outlooku lub Messengerze. Będziesz jednak wcześniej potrzebował certyfikatu od osoby, do której wysyłasz pocztę.



4 Jeżeli chcesz całkowitej dyskrecji, korzystaj z konta Hushmail. Działa on jak Hotmail, ale gwarantuje wysyłanie wiadomości zaszyfrowanych, nie ujawniając danych nadawcy. W czym tkwi haczyk? Odbiorca też musi korzystać z konta Hushmail. Dalsze szczegóły na stronie www.hushmail.com.



5 Najlepiej zapewnienia w Sieci bezpieczeństwa Anonymizer - www.anonymizer.com. Działa jak Internet proxy maskujący twój adres IP. Niestety, na przykład w Wielkiej Brytanii nie można połączyć się przez telefon z Anonymizerem, więc twój dostawca Internetu widzi całą wymianę danych między tobą i serwerem proxy. Im większa firma, tym większe prawdopodobieństwo sprzedaży tych informacji.

Stwórz własne trójwymiarowe obrazy



Stereogramy

Wycisz swoje myśli, odpręż się i daj się ponieść wrażeniom, wpatrując się razem z nami w stereogramy ukazujące się na monitorze komputera.

oprac. Sylwester Szczepaniak

Pamiętasz, jak pierwszy raz zobaczyłeś obrazek trójwymiarowy? Zapewne z 10 minut zajęło ci nerwowe wytrzeszczanie oczu, zanim połapałeś się, o co w tym wszystkim chodzi. Gdy już jednak nauczyłeś się na niego patrzeć, na pewno z fascynacją podziwiałeś samolot lub trójwymiarowego orła, który wyfaniał się z chaosu odcieni na kartce. Czy wiesz, że teraz za pomocą pece-ta możesz stworzyć własne ukryte obrazki 3D, a to dzięki świetnemu programowi o nazwie True3D?

Ukryte trójwymiarowe rysunki nazywają się stereogramami. Poprzez skupienie wzroku na płaszczyźnie poza rysunkiem możemy zobaczyć obrazek 3D bez używania żadnych dodatkowych przyrządów. Zjawiska, dzięki którym stereogramy mogą w taki sposób działać, są skomplikowane i tak naprawdę nie musicie nic o nich wiedzieć. Wystarczy wspomnieć, że wszystko sprowadza się do faktu, że mamy parę oczu i mózg, który można oszukać tak, że zobaczy coś, czego naprawdę nie ma.

Wszystko sprowadza się do faktu, że mamy parę oczu i mózg, który można oszukać tak, że zobaczy coś, czego naprawdę nie ma.

Niektórzy nie potrafią zobaczyć na stereogramie zbyt wiele, ale nic nie możemy zrobić, żeby im pomóc. Zamiast tego proponujemy, abyście ich pomęcili własnymi obrazkami 3D sporządzonymi za pomocą komputera. Potrzebujecie jedynie programu o nazwie True3D, który znajduje się na płycie dołączonej do tego numeru, no i trochę wolnego czasu.

Szarość

W celu ułatwienia stworzenia własnych obrazków 3D przedstawiamy mały przewodnik. Oprócz tego, proponujemy, abyście przebrnęli jeszcze przez samouczek w pomocy programu True3D w celu zgłębienia reszty tajników. True3D tworzy efekt, który nazywa się wrażeniem głębi. Używa różnych odcieni szarości, aby zmieniać głębię w naszym obrazku. Moglibyście ręcznie stworzyć taki rysunek, ale znacznie prostszym wyjściem z tej sytuacji jest powierzenie tego zadania True3D, aby się tym zajął, wykorzystując funkcję mapy kolorów, dzięki której każda barwa stanie się innym odcieniem koloru szarego. Musimy tylko zaznaczyć, w jakiej głębi chcemy otrzymać dany kolor.

Ukryte przesłanie

Najłatwiej rozpocząć posługiwanie się True3D od zamiany tekstu na obrazki 3D, czyli tak, jak zrobiliśmy to tutaj. Na początek musicie swój tekst zamienić na plik graficzny, a możecie to zrobić w dowolnym

programie graficznym. Napiszcie jakiś tekst tak, aby każda linijka była innego koloru i zachowajcie go jako 16-kolorową Windows bitmapę (.bmp). Po paru eksperymentach przeprowadzonych u nas w redakcji doszliśmy do wniosku, że najlepiej będzie wybrać jakąś grubo wyglądającą czcionkę i o jednolitym kolorze. Stereogramy nie zdają egzaminu z delikatnymi, "patykowatymi" czcionkami, więc nie próbujcie wprowadzać nic za bardzo subtelnego.

Gdy już stworzycie swój plik graficzny, postępujcie zgodnie z zamieszczoną tu instrukcją w celu załadowania go do True3D i zamiany na stereogram. Jest to bardzo prosta procedura, która wymaga jedynie kilkakrotnego naciśnięcia paru przycisków. Gdy już opanujecie pracę z tekstem, spróbujcie dodać do niego jakąś obwódkę lub bardziej złożone kształty. True3D świetnie radzi sobie z trójwymiarowymi figurami geometrycznymi tworzonymi w takich programach, jak Amapi.



Dodanie w True3D mapy kolorów jest proste - wystarczy wybrać kolor i ustawić jego głębię.

CD-Action w trzech wymiarach



1 Na początku musicie stworzyć tekst, który zamienisz w ukryty obrazek 3D. W tym celu możecie wykorzystać dowolny program graficzny, nawet Microsoft Painta, który dołączony jest do Windows. Upewnij się tylko, że twój plik jest zapisany jako szesnastokolorowa mapa bitowa Windows.



2 Uruchom True3D i wciśnij przycisk Nowy. Pojawią się dwa okna. Kliknij prawym przyciskiem w oknie głębi i wybierz Otwórz=> Menu, które się pojawi. Odnajdź zapisany przed chwilą plik i wciśnij OK. Twój obrazek pojawi się w oknie głębi.



3 Teraz musicie ustawić mapę kolorów, zaznaczając głębię, na której chcesz, żeby każdy z nich się znalazł. Ponownie kliknij prawym przyciskiem w oknie głębi, ale tym razem wybierz opcję mapy kolorów. Wybierz ją w skali od 0 do 100.



4 Wciśnij OK i twój obrazek stanie się szary. Z menu wykonania wybierz opcję zmiany na stereogram, a zostanie on stworzony w oknie True3D. Teraz wyświetl go na pełnym ekranie i usiądź wygodnie, rozkoszując się widokiem. Z doświadczenia wiemy, że najlepsze efekty powstają przy grubych literach, więc dobieraj czcionki z rozważą.

Makijaż dla peceta

Nadaj swemu komputerowi zupełnie nowy wygląd

Dlaczego twój komputer ma wyglądać tak samo, jak komputer twojego kolegi? System Windows wyposażono w dużo narzędzi służących do dostosowywania różnych funkcji i cech dla potrzeb użytkownika, aby umożliwić każdemu stworzenie pulpitu, który będzie odbiciem charakteru, smaku i nastroju danej osoby. Właściwie nic nie stoi na przeszkodzie, aby mieć codziennie inny pulpit.

oprac. Tomasz Pasich



Pierwszą rzeczą, jaką będziesz prawdopodobnie chciał zmienić, jest tapeta (patrz obok). Tapeta to obrazek w tle, który widzisz na pulpicie, a zwykle skrywa się za skrótami pulpitu. Jako tapeta może służyć zupełnie dowolny rysunek. Możesz też chcieć zmienić dźwięki i ikony używane jako skróty na pulpicie i w ten sposób stworzyć pulpit, który będzie wyglądał dokładnie tak, jak to sobie zaplanowałeś. Ale jaki byłby sens tych wszystkich działań, jeśli np. twój ośmioletni braciszek (który pewnie zna się na komputerach lepiej od ciebie) pewnego dnia pozmieniałby ustawienia, które tak pracowicie dopieściłeś? Na szczęście Windows oferuje funkcję "wielu użytkowników". Dzięki naszemu przewodnikowi stworzysz różne pulpity dla każdego członka rodziny, a nawet różne foldery poczty elektronicznej, dzięki którym z tego samego programu pocztowego będzie mogło korzystać kilka osób.

Aby uprościć całą sprawę, zebraliśmy najlepsze, jakie mogliśmy znaleźć, porady dotyczące wyglądu Windows i podzieliiliśmy je na trzy sekcje związane odpowiednio z Windows ME, Windows 98 i Windows 95.

Zadziwiające, co może zdziałać nawet mała zmiana pulpitu. Możemy ci zagwarantować, że dzięki naszym poradom twój komputer będzie wyglądał dużo lepiej niż kiedykolwiek wcześniej i że zdobędziesz podziw wszystkich znajomych pecetowców. A za to - dobrej zabawy!

Zmiana wyglądu pulpitu

Pierwszym krokiem do doskonałego wyglądu peceta jest zmiana tła...

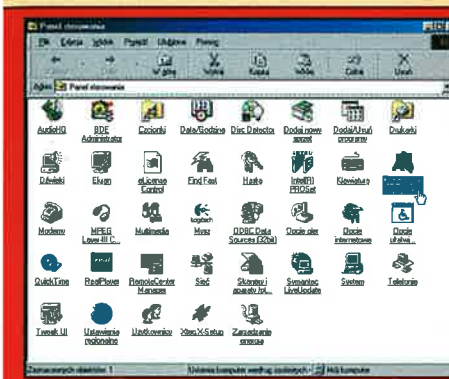
Zacniemy od zmiany wyglądu pulpitu. Używając języka technicznego, obrazek, który widzisz na pulpicie swojego komputera,



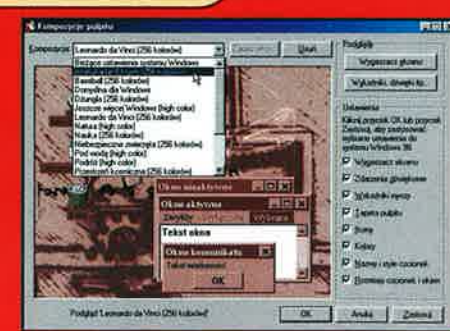
Odpowiedni temat na pulpicie poprawi jego wygląd.

nazywamy "tapetą", ale termin "tło" jest równie dobry. Kliknij prawym klawiszem myszy w dowolnym miejscu tła pulpitu i z

Zmień wygląd swojego peceta



1 Najpierw upewnij się, że na Panelu sterowania masz Kompozycje pulpitu (patrz wyżej), następnie kliknij ikonę Kompozycji pulpitu.



2 Kliknij strzałkę obok pola nazwanego Kompozycje i pojawi się lista kompozycji. Wybierz jedną i obejrzyj w okienku podglądu.



3 Jeśli kompozycja ci się spodoba, kliknij przycisk Zastosuj, a następnie OK. Jeżeli jakiś element kompozycji nie przypadł ci do gustu, możesz odznaczyć go na liście po prawej stronie.

wyświetlonego menu wybierz pozycję Właściwości => Ekran. Kliknij zakładkę Tło - wyświetli się lista pozycji, których możesz użyć jako obrazka tła. Wskazując kolejne pozycje na liście, porównaj je w małym okienku podglądu. Użyj pola Wyświetlaj, aby uzyskać różne efekty dzięki wyśrodkowaniu lub rozciągnięciu obrazka na pulpicie.

Nie podobają ci się obrazki proponowane przez Windows? Użyj przycisku Przeglądaj, dzięki któremu jako tło może być użyta dowolna bitmapa przechowywana w twoim komputerze. Na przykład: możesz użyć zdjęcia, które zeskanowałeś i zapisałeś w folderze Moje obrazy. Jedynym wymaganiem

jest to, aby obrazek był zapisany jako mapa bitowa Windows (.bmp). Nowsze wersje Windows pozwalają także na zastosowanie plików graficznych w formacie JPEG (.jpg).

Aby przekonwertować plik na format mapy bitowej Windows, potrzebujesz programu graficznego, takiego jak Paint Shop Pro lub PhotoSuite. Wystarczy, że otworzysz obrazek, a następnie wybierzesz z menu Plik polecenie Zapisz jako. Pojawi się pole, z którego należy wybrać opcję typu pliku "Mapa bitowa Windows lub OS/2 (*.bmp)" i zapisać plik na dysku C:\.

Czasem, przeglądając witrynę WWW, natkniesz się na obrazek, który chciałbyś mieć na pulpicie. Aby go wykorzystać, kliknij go prawym klawiszem myszy i wybierz Ustaw jako tapetę. Windows pozwala na użycie plików JPEG, takich jak omawiany, tylko wtedy, gdy masz włączone wyświetlanie pulpitu jako strony sieci Web. Wystarczy, że odpowiesz Tak (działa tylko w nowszych wersjach Windows).

Aby całkowicie przekształcić wygląd peceta, możesz zastosować kompozycję pulpitu (patrz niżej). Wcześniej jednak musisz upewnić się, że Kompozycje pulpitu są aktywne. Kliknij Start, wybierz Ustawienia, a potem Panel sterowania. Na Panelu sterowania kliknij dwa razy ikonę Dodaj/Usuń programy. Następnie kliknij zakładkę Instalator systemu Windows i upewnij się, że kratka obok Kompozycji pulpitu jest zaznaczona. Na koniec kliknij OK i podobnie jak przed chwilą, przejdź tym razem do Kompozycji pulpitu.

Dodawanie dźwięków

Masz już niezły wygląd, dodanie paru dźwięków pozwoli ci złapać właściwy rytm.

Żargon

Ikona

Mały obrazek, który klikasz dwukrotnie, aby uruchomić program albo otworzyć folder.

Kompozycja

Metoda personalizowania wyglądu Windows, obejmuje wszystko, począwszy od tapety pulpitu i ikon, a skończywszy na kursorach i wygaszacach ekranu.

Kompozycja pulpitu

Kompletny zbiór obrazów tła, kolorów, czcionek i dźwięków, które tworzą niepowtarzalny wygląd peceta.

Pasek tytułowy

Kolorowy pasek u góry każdego okna, które otworzysz, zawierający tytuł (stąd jego nazwa) okna lub programu.

Pulpit

Pulpit jest zarówno folderem najwyższego poziomu na dysku C:\, jak i wszystkim, co widzisz na ekranie, gdy zakończy się uruchamianie komputera.

Tożsamość

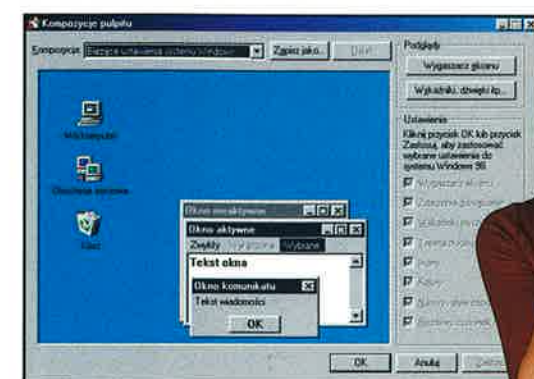
Termin używany w odniesieniu do indywidualnego użytkownika w programie Outlook Express.

WAV

Format plików dla wszystkich dźwięków systemowych zapisywany jako ".wav".

Zdarzenie

Coś, co następuje podczas używania Windows. Uruchomienie Windows jest zdarzeniem, podobnie jak zmniejszanie okna lub błąd programu.



Upewnij się wcześniej, że w włączyłeś Kompozycje pulpitu na Panelu sterowania.

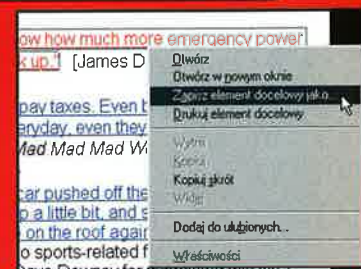
Dźwięki, jakie wydaje twój komputer, ograniczają się prawdopodobnie do tych irytujących fanfar i dzwonków, które rozlegają się podczas uruchamiania Windows. Albo do tego potwornego, płaskiego "bim", które rozlega się, gdy Windows nie może znaleźć programu, który chcesz uruchomić. Jednak nie musi być aż tak źle - właściwie może być zupełnie nieźle.

Krótką przechadzką po Internecie wystarczy, aby pobrać dowolny rodzaj zakręconych, surrealistycznych.



Wszystkie dźwięki systemowe znajdziesz na stronie www.dailywav.com.

Dźwięki z Sieci!



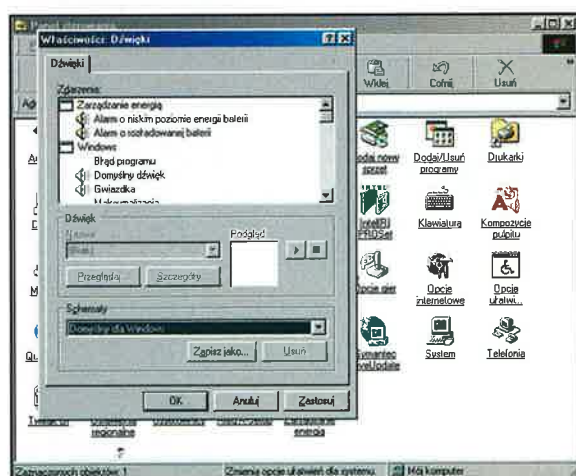
1 Otwórz przeglądarkę. Przejdź do www.dailywav.com. Znajdź dźwięk, który ci się podoba, następnie kliknij odsłuchać prawym klawiszem myszy. Kliknij Zapisz element docelowy jako...



2 Przejdź na swój dysk twardy, potem do folderu Windows, a potem do Media. Wybierz zdarzenie, kliknij Przeglądaj - dźwięk zostanie pobrany do twojego komputera.



3 Otwórz Panel sterowania Windows i kliknij dwukrotnie ikonę Dźwięki. Wybierz zdarzenie, kliknij Przeglądaj, znajdź odpowiedni dźwięk i kliknij OK. Ponownie kliknij OK lub Zastosuj.



Menu Dźwięki znajdziesz na Panelu sterowania.

słynnych melodyjek i dźwięków. W Sieci dostaniesz za darmo wszystko, począwszy od fanfar wytwórni 20th Century Fox, a skończywszy na tekstach z "Seksmisji". Nie znaczy to, że jeśli nie masz połączenia z Internetem (albo koledzy z pracy nie są zbyt zadowoleni, gdy twój komputer w kółko powtarza jakiś tekst z kreskówki), to nie możesz zmienić dźwięków systemowych - Windows oferuje bowiem całkiem spory wybór. Są one przypisane do poszczególnych schematów Windows, ale jeśli chcesz wybrać jakiś określony dźwięk, nic nie stoi na przeszkodzie.

Jest to dość łatwe: zmiana ustawień pulpitu, jak widziałeś, jest bardzo prosta. Podobnie rzecz ma się z dźwiękami systemowymi. Na początek musisz sprawdzić, jakie dźwięki systemowe są aktualnie ustawione. Kliknij przycisk Start, przejdź do Ustawień i otwórz Panel sterowania. Znajdź ikonę Dźwięki. Kliknij ją dwa razy - otworzy się okno Właściwości => Dźwięki. Widać w nim, jakie dźwięki są odtwarzane przy poszczególnych zdarzeniach.

Przewijając listę w oknie, możesz zobaczyć każde zdarzenie, które powoduje generowanie dźwięku. Prawdopodobnie wiele zdarzeń nie jest związanych z żadnym dźwiękiem - w przeciwnym wypadku szybko byś zawirował. Kliknij raz któreś z zdarzeń - sta-

nie się dostępne okno Dźwięki. W oknie tym można przeglądać wszystkie dźwięki zapisane w komputerze. Kliknij Przeglądaj - otworzy się nowe okno, w którym będą dźwięki. Możesz je przestuchować, klikając dwukrotnie, a następnie naciskając przycisk Odtwarzanie. Nie bój się, że omyłkowo ustawisz któryś dźwięk - zmiany następują dopiero po naciśnięciu przycisku Zastosuj lub OK u dołu okna.

Oczywiście, możesz mieć życzenie, aby Windows nie odtwarzał żadnych dźwięków. Może się też okazać, że dźwięk towarzyszący jakiemuś zdarzeniu przestał ci się podobać. Kliknij dane zdarzenie, następnie w ramce, w której wyświetlany jest związany z nim dźwięk, przejdź (za pomocą strzałki) na początek listy, wybierz (Brak) i napawaj się ciszą.

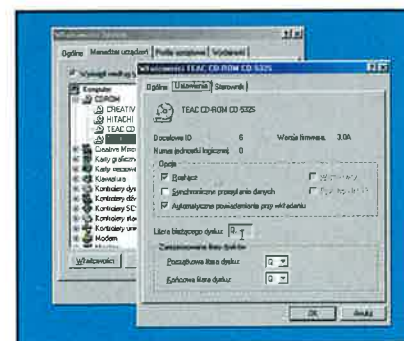


Jeżeli spodobały ci się Kompozycje pulpitu, poszukaj ich w Sieci. Zaczynaj od www.themeworld.com.

Zmiana ikon pulpitu

Zmieniałeś już otoczenie - czas przejść do szczegółów.

Masz niezłą tapetę, superdźwięki i niesamowitą kompozycję pulpitu. Nie bardzo jest już



Wskazówka 61 powie ci, jak zmienić literę napędu CD-ROM-u.

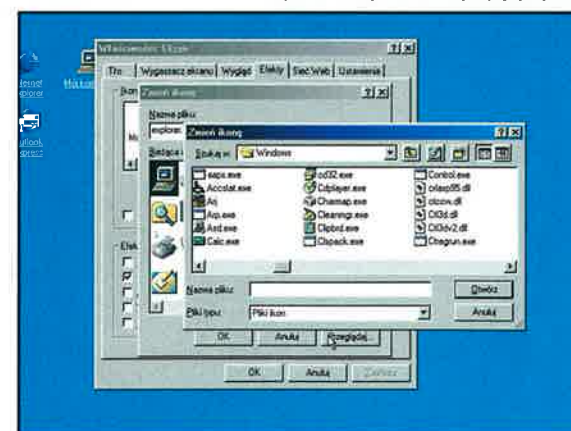
co zmieniać, prawda? Jeśli tak uważasz, pomyśl jeszcze raz. Jeśli jednak widzisz coś, co dalej wymaga zmiany, to brawo, jesteś całkiem spostrzegawczy.



Za pomocą opcji Wyślij do łatwo utworzysz skróty na pulpicie.

ny interfejs użytkownika Windows (GUI - ang. Graphical User Interface) jest oparty na ikonach, dzięki czemu używanie komputera jest miłe i proste. W złych starych czasach DOS (ang. Disc Operating System), aby uruchomić program, musiałbyś wpisywać kod, teraz wystarczy, że klikniesz ikonę.

Na pulpicie umieszczone są dwa rodzaje ikon: ikony skrótów dla programów i folderów zapisanych na dysku twardym komputera (wyróżnione za pomocą czarnych i białych strzałek w lewym dolnym rogu ikony) oraz ikony reprezentujące obiekty zapisane bezpośrednio na pulpicie (bez strzałek). Ikon skrótów jest więcej, i to właśnie nimi należy się zająć. Podobnie jak w przypadku dźwięków systemowych, w Inter-



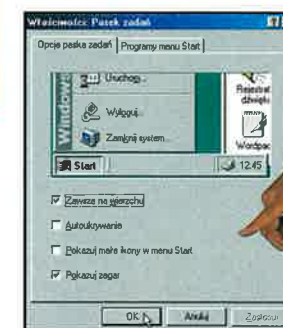
Aby zmienić ikony niebędące ikonami skrótów, kliknij pulpit prawym klawiszem myszy, wybierz Właściwości i przejdź do zakładki Efekty. Następnie postępuj według instrukcji zamieszczonych poniżej.

necie znajdziesz niezliczone zasoby ikon, dzięki którym sprawisz, że twój pulpit będzie naprawdę twój. Szukając ikon, natkniesz się prawdopodobnie na programy służące do zmiany ikon, lecz nie są one konieczne i mogą niepotrzebnie skomplikować zadanie.

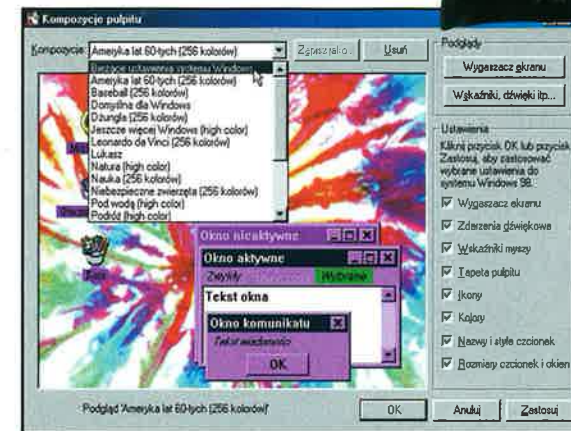
Jak już wspomnieliśmy, w Internecie jest wiele miejsc, w których zamieszczono rozmaite ikony. Można tu znaleźć ikony inspirowane filmami, programami telewizyjnymi, sportami, komiksami, właściwie wszystkim. Spróbuj zacząć od www.topicons.com. Witryna ta jest prosta w obsłudze i zawiera naprawdę fantastyczne ikony. Musisz tylko

przejrzeć galerię i pobrać plik Zip zawierający ikony.

Przydatna wskazówka: zanim zaczniesz rozpakowywać ikony, utwórz w folderze Windows nowy katalog, który będzie ci służył



Kliknij prawym klawiszem myszy szary pasek u dołu ekranu, aby uzyskać dany ekran.



Wybierz coś spośród Kompozycji pulpitu dostępnych w Windows.

do ich przechowywania. Otwórz Eksploratora Windows, przejdź do folderu Windows, kliknij polecenie Plik na pasku narzędzi i wybierz Nowy, a następnie Folder. Nazwij go na przykład "Ikony".

Na koniec możesz jeszcze zmienić kolory pasków tytułowych (kolorowych pasków u góry okien) - kliknij prawym klawiszem myszy pulpit, wybierz Właściwości, następnie Wygląd. Teraz możesz zastosować swój

własny schemat kolorów.

Pulpit dla każdego

Każdy członek rodziny może pracować na komputerze wyglądającym tak, jak sobie tego zażyczy.

Chyba w każdym domu wygląda to tak samo: jest mama, tata, dzieciaki i tylko jeden pecet dla nich wszystkich. Każdy wymaga od biednej maszyny czegoś innego: surfowania po Internecie i grania, wykonywania zadań domowych i przetwarzania tekstów. Po ustaleniu pierwszeństwa w dostępie do komputera trzeba znaleźć miejsce, w

którym każdy będzie przechowywał swoje osobiste pliki i foldery. Trzeba też będzie wszystko zorganizować i oddzielić.

Na szczęście w Windows ME w Panelu sterowania dostępne jest narzędzie nazwane Użytkownicy, które pomoże ci w wykonaniu tego zadania. Dzięki niemu spersonalizujesz folder Pulpit i menu Dokumenty, menu Start, folder Ulubione, Pobrane Strony Sieci Web i folder Moje dokumenty. Każdy użytkownik ma przypisany identyfikator i hasło logowania, po podaniu których uzyskuje dostęp do swoich plików osobistych. Po zakończeniu pracy, gdy następna osoba chce przejąć komputer, wystarczy kliknąć przycisk Start i wybrać polecenie Wyloguj; (...). Kolejny użytkownik musi wpisać swój identyfi-

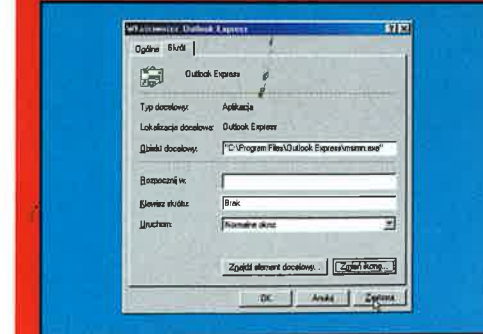
Zmiana skrótów pulpitu



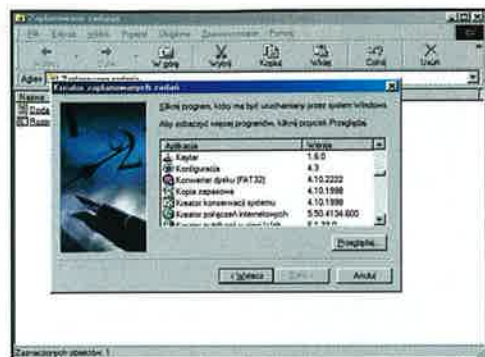
1 Pobierz plik Zip z ikonami z www.topicons.com. Rozpakuj go w folderze Ikony. Kliknij prawym klawiszem myszy ikonę skrótu na pulpicie i wskaż Właściwości.



2 Kliknij Zmień ikony - otworzy się okno z aktualnie podświetloną. Kliknij Przeglądaj i znajdź odpowiednią ikonę w folderze Ikony.



3 Zaznacz wybraną ikonę i naciśnij OK. Tam gdzie poprzednio była stara ikona, pojawi się nowa. Ponownie kliknij OK, następnie Zastosuj.



Użytkownicy Windows mają do dyspozycji bardzo użyteczny Harmonogram zadań.

kator i hasło i może rozpocząć pracę. Każdy z użytkowników ma możliwość dowolnego skonfigurowania pulpitu. W Windows zawsze możliwe było zmienianie koloru tła i schematów okien. Od czasu wprowadzenia Windows 98, a następnie Windows ME możliwe jest także wykorzystywanie Kompozycji, które są sposobem nadania standardowemu pulpitowi Windows zupełnie nowego wyglądu.

Windows oferuje pewną liczbę własnych kompozycji, lecz w Sieci znajdziesz tysiące innych związanych z różnymi tematami, w tym ze sportem, sztuką, filmami, krajozrazami... można by tak wymieniać bez końca. Standardowe kompozycje dostarczane z Windows są całkiem niezłe. Możesz wybierać pomiędzy Ameryką lat 60, Leonardem da Vinci i niebezpiecznymi zwierzętami. Nie tylko zmienisz w ten sposób tapetę pulpitu, lecz również ikony, takie jak Mój komputer czy Kosz. Aby uruchomić Kompozycję pulpitu, kliknij dwa razy odpowiednią ikonę Panelu sterowania. Dobrej zabawy!

Windows Me

Wygląd Windows ME

Multimedia

Wybieranie "skórki"

1 Możesz dostosować wygląd programu Media Player - kliknij Więcej "skórek", które znajdziesz w Wyborze karnacji. Użytkownicy Win98 mogą pobrać najnowszą wersję Odtwarzacza z www.windowsmedia.com.

Zgrywanie płyt CD

2 Odtwarzacz pozwala na kopiowanie nagrań z płyty CD na dysk twardy. Kliknij przycisk Audio CD, wybierz utwór, zaznaczając pole po jego lewej stronie, i wybierz Kopiuj. Nie rób tego jednak z materiałem, którego kopiowanie jest zabronione (prawa autorskie!).

Odtwarzanie płyt DVD

3 Windows ME jest wyposażony w odtwarzacz DVD (dvdplay.exe w folderze Windows). Zła wiadomość: odtwarzacz nie będzie pracował, jeżeli nie masz zainstalowanego napędu DVD i karty dekodera sprzętowego MPEG lub niezbędnych sterowników programowych - w tym przypadku masz jednak już pewnie lepszy odtwarzacz.

Ukrywanie ikon pulpitu

4 Jeżeli włączyłeś Widok pulpitu jako strony sieci Web w opcjach Ekranu na Panelu sterowania, możesz ukryć wszystkie ikony na pulpicie, klikając pulpit prawym klawiszem myszy i wybierając Active Desktop => Pokaż ikony pulpitu.

Importowanie obrazów

5 Dzięki Windows ME łatwiej niż kiedykolwiek można wykorzystywać skanery i aparaty cyfrowe. Kreator Skanowania (Start => Programy => Akcesoria) zapewnia standardowy sposób pobierania obrazów do komputera. Nawet Paint może pobierać te obrazki (Plik, opcja Ze skanera lub aparatu).

Triki Eksploratora

Wyszukiwanie obrazków

6 W Windows ME twoje obrazki mają nowy dom: folder Moje obrazy. Możesz w nim przeglądać poszczególne obrazki, mając do dyspozycji narzędzia podglądu, powiększania i obracania - a wszystko to w Eksploratorze.

Widok sieci Web

7 Jeżeli w folderze Moje obrazy nie masz narzędzi powiększania i obracania, musisz włączyć widok sieci Web. W Eksploratorze wybierz opcję Dostosuj folder i kliknij dwukrotnie Dalej.

Łatwy transfer plików

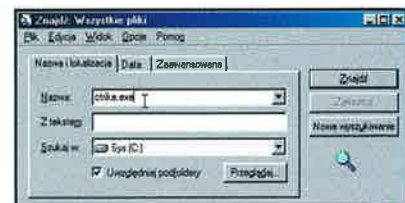
8 Aby przesunąć pliki w Eksploratorze, wybierz je, kliknij Edycja i Kopiuj do (lub Przenieś do), następnie wskaź lokalizację docelową i po wszystkim - cała procedura jest dużo szybsza niż w Win98.

Prasowanie folderów

9 Nowe wydanie Windows zawiera opcję folderu Skompresowanego, który pozwala zaoszczędzić miejsce na twardym dysku przez zredukowanie miejsca zajmowanego przez folder. Aby aktywować tę opcję, otwórz Panel sterowania, wybierz Dodaj/Usuń programy, a następnie Instalator systemu Windows. Upewnij się, że w Narzędziach systemowych Skompresowane foldery są zaznaczone.

Kompresja danych

10 W celu utworzenia folderu skompresowanego znajdź na dysku C:\ miejsce, w którym chciałbyś utworzyć taki folder za pomocą Eksploratora, następnie z menu Plik



Wyszukiwanie plików jest znakomitym narzędziem znajdowania plików, które gdzieś się schowały.

wyberz Nowy => Folder i menu Skompresowany. Pliki przesuwane do takiego folderu będą natychmiast kompresowane.

Obsługa plików Zip

11 Foldery skompresowane są kompatybilne z formatem Zip, co oznacza, że możesz teraz przeglądać pliki Zip w Windows Me. Aby utworzyć plik Zip, wybierz pliki, które chcesz w nim umieścić, kliknij je prawym klawiszem myszy, następnie wybierz Wyślij do => Folder skompresowany.

Wybór aplikacji

12 Chciałbyś otworzyć plik za pomocą innego programu? Kliknij plik prawym klawiszem myszy i wybierz polecenie Otwórz z... Otrzymasz listę rzeczywistych nazw dostępnych

Przypominamy! Jedyna oryginalna Kierownica w wersji PSX, PS2 i PC

TWIN TURBO Deluxe

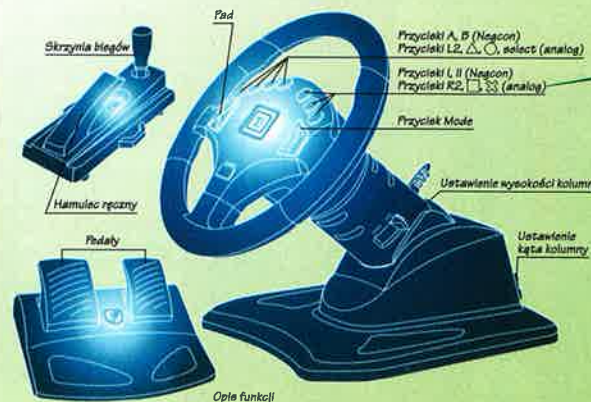
TERAZ
WYŻSZA JAKOŚĆ
NIŻSZA CENA



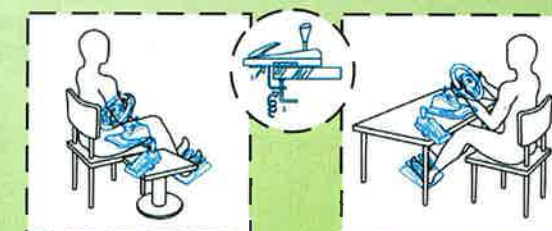
- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja

UWAGA!

Dark Rumble PC



Opis funkcji



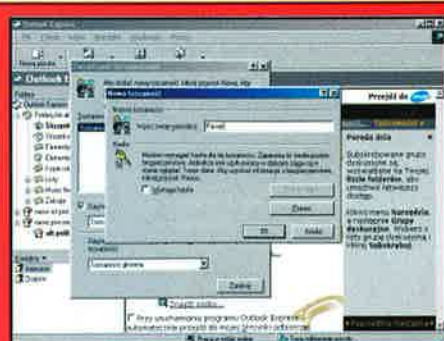
Możliwość instalacji między udami i na stole.

Konkurent Dual Shock'a na PC

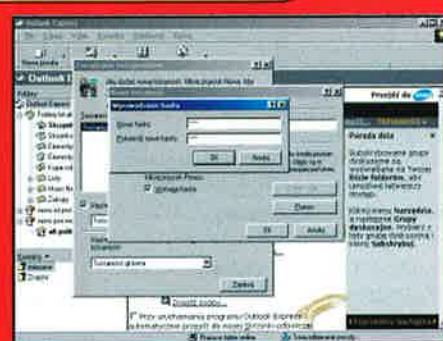


- 8 przycisków
- 2 gałki analogowe
- Bardzo mocne wibracje
- Bezproblemowa instalacja

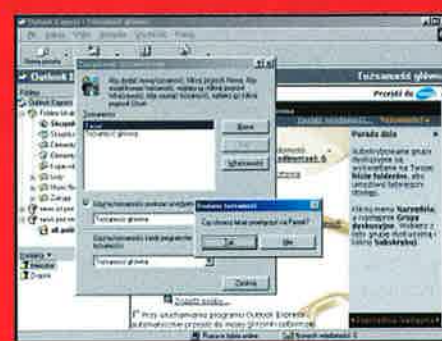
Outlook Express dla całej rodziny



1 Kliknij Plik => Tożsamość i wybierz Dodaj nową tożsamość. Wpisz nazwę użytkownika dla nowej tożsamości. Jeśli chcesz zabezpieczyć pocztę elektroniczną przed dostępem innych osób, zastosuj hasło.



2 Zaznacz kwadrat obok "Wymaga hasła". Wpisz hasło, następnie ponownie dla potwierdzenia. Kliknij OK raz, aby zaakceptować hasło, i drugi raz, aby zamknąć okno Właściwości tożsamości.



3 Program zapyta, czy chcesz przełączyć się na nową tożsamość. Kliknij Tak. Outlook Express zamknie się, a następnie otworzy ponownie z nową tożsamością. Kreator połączeń internetowych pomoże ci skonfigurować konto poczty elektronicznej.

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tele2.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Szukajcie w dobrych sklepach i sieciach handlowych.

Wielu użytkowników Windows



1 Kliknij przycisk Start, następnie Ustawienia i wybierz Panel sterowania. Kliknij dwukrotnie ikonę Użytkownicy, aby uruchomić odpowiedni kreator. Aby rozpocząć proces tworzenia nowego użytkownika, naciśnij przycisk Dalej.



2 Wpisz nazwę nowego użytkownika i kliknij Dalej. Będziesz mógł potem wrócić i powtórzyć proces dla każdego członka rodziny.



3 Jeżeli chcesz zabezpieczyć swoje konto, użyj hasła. Zapamiętaj je dobrze, bo jeśli je zapomnisz, będziesz miał problemy.

nich programów, nie zaś nieco trudnych do odszyfrowania nazw plików.

Znikające skróty

13 W menu Start wyświetlane są tylko ostatnio używane opcje. Kliknij strzałkę u dołu, aby zobaczyć resztę.

Znikające skróty

14 Gdzie podział się folder Dial-up Networking? Nie jest on już dostępny przez folder Mój komputer, lecz przez Panel sterowania albo ciąg menu Start => Ustawienia lub Start => Programy => Akcesoria => Komunikacja.

Nowe funkcje

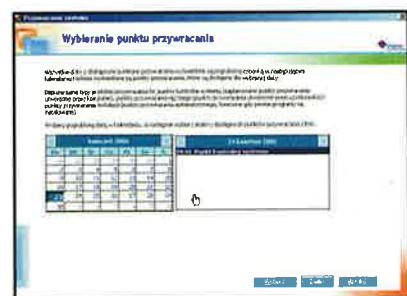
Przywracanie plików

16 Jeżeli namieszkałeś coś w ustawieniach Windows, zastosuj narzędzie Przywracanie systemu. Przejdź do Start => Programy => Akcesoria => Narzędzia systemowe => Przywracanie systemu.

plików i odpowiednio przesunij suwak miejsca na dysku dla Przywracania systemu.

Przywracanie? Nie, dzięki

18 Jeśli uznasz, że Przywracanie systemu nie jest ci do niczego potrzebne, wyłącz je poprzez Panel sterowania => System - przełącz się na zakładkę Wydajność, kliknij Sys-



tematyczny przycisk Wyłącz, a następnie przycisk Wyłącz. Nową wspaniałą funkcją Windows ME jest narzędzie Przywracania systemu. Czasami może ocalić ci życie!

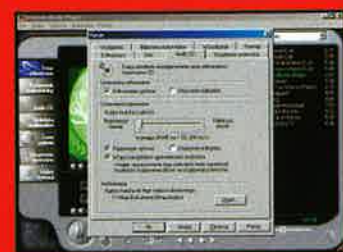
15 Wybór jakości dźwięku



1 Nagrywanie ścieżek z płyty CD wymaga wiele miejsca na dysku - ile konkretnie, zależy od jakości dźwięku odtwarzanego przez Media Player.



2 Aby zmniejszyć rozmiar plików, uruchom Windows Media Player, wybierz Narzędzia => Opcje i przełącz się na zakładkę Audio CD.



3 Przesuwając suwak, zmienisz ilość miejsca wymagana przy kopiowaniu płyty CD na twardego dysk.

ria => Narzędzia systemowe => Przywracanie systemu i wybierz Przywróć komputer do wcześniejszego stanu, a następnie wskaż datę - resztę wykona Windows.

Rezerwowanie miejsca na dysku

17 Przywracanie systemu pozostawione samo sobie może zająć dużą część pamięci komputera. Aby ograniczyć "pamięciożerność" tego narzędzia, przejdź do Panelu sterowania, następnie kliknij System, wskaż zakładkę Wydajność, kliknij przycisk System

tematyczny przycisk Wyłącz, a następnie przycisk Wyłącz. Nową wspaniałą funkcją Windows ME jest narzędzie Przywracania systemu. Czasami może ocalić ci życie!

Usuwanie niepotrzebnych danych

19 Jeżeli postanowiłeś, że Windows będzie pokazywał ukryte pliki lub foldery (opcja Pokaż w oknie dialogowym => Opcje folderów), możesz usuwać dowolne pliki danych Przywracania systemu z folderu C:_Restore.



Sprawdź, ile miejsca zajmują tymczasowe pliki internetowe.

Czytanie rejestru

20 Możesz także prześledzić ostatnie zmiany w systemie, czytając plik rejestru - Sfplog.txt, który znajduje się w folderze C:\Windows\System\SFP.

Konfigurowanie sieci

21 Próbuje stworzyć domową sieć? Windows zawiera pomocnego w tym względzie kreatora - aby z niego skorzystać, uruchom (Windows)\NetConn.exe.

Pomoc dla sieci

22 Jeżeli twoja sieć sprawia kłopoty, wykorzystaj program Diagnostyka sieci znajdujący się w menu Start => Programy => Akcesoria => Narzędzia systemowe => Narzędzia.

Drukowanie w Sieci

24 Windows ME zawiera klienta Protokołu Drukowania Internetowego (IPP, ang. Internet Printing Protocol), który pozwala na drukowanie dokumentów przez Internet (o ile oczywiście użytkownik dysponuje poprawną konfiguracją sprzętową). Instalacja obsługi IPP odbywa się przez uruchomienie pliku \addons\ipp\wpnpins.exe z płyty CD z Windows ME.



4 Wybierz elementy, które chcesz spersonalizować. Zaznacz każdą pozycję, która ma być tworzona dla nowego użytkownika (możliwe jest kopiowanie elementów lub tworzenie nowych). Kliknij Dalej, a potem Zakończ.



5 Teraz zostanie utworzony nowy użytkownik. Może to zająć kilka minut, zwłaszcza jeśli wybrałeś kopiowanie aktualnych ustawień.



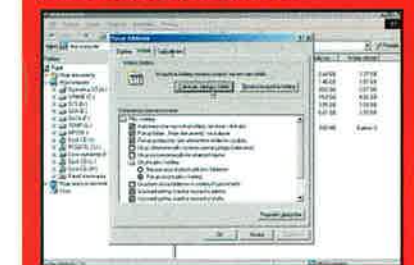
6 Aby przełączyć się między użytkownikami, kliknij Start i Wyloguj (...). Każdy użytkownik może skonfigurować własną tapetę pulpitu i jego kompozycję.

Sortowanie według nazw

25 Im więcej masz zainstalowanych programów, tym bardziej niechlujnie wygląda menu Start. Otwórz menu Start => Programy i kliknij wpis prawym klawiszem myszy. Pojawi się menu, z którego powinieneś wybrać Sortuj według nazw. Powinno nieco pomóc.

23 Ujawnianie plików

Celem bezpieczeństwa użytkowników, Windows ME ukrywa domyślnie dużo więcej plików niż poprzednie wersje Windows. Jeśli wolisz sam o to dbać, możesz łatwo wyłączyć taką ochronę. W Eksploratorze kliknij Narzędzia => Opcje folderów, przełącz się na zakładkę Widok, zaznacz opcję Pokaż ukryte pliki lub foldery i jednocześnie odznacz opcję Ukryj rozszerzenia plików znanych typów i Ukryj chronione pliki systemu operacyjnego.



Dzięki Opcjom folderów możesz oglądać wszystkie pliki na swoim komputerze - i to ze szczegółami.

Przystosowywanie systemu do własnych potrzeb

Automatycznie czy ręcznie?

26 Nowa funkcja Aktualizacji automatycznych wydaje się być wspaniałym pomysłem. Gdy pecet jest podłączony do sieci, umożliwia komputerowi samodzielne sprawdzanie aktualizacji systemu Windows oraz pobieranie ich i instalowanie. Jeżeli jednak wolisz kontrolować, co (i kiedy) uaktualnić, użyj apletu Aktualizacji automatycznych w Panelu sterowania i wybierz opcję Powiadom lub Wyłącz.

Przywracanie standardowych menu Windows

27 Jeżeli uważasz, że spersonalizowane menu czynią więcej szkody niż pożytku, możesz je wyłączyć poprzez Start => Ustawienia => Pasek zadań i menu Start.

Przewijanie menu Start

28 Długie menu Start => Programy jest teraz wyświetlane w kolumnach, co oznacza, że w danej chwili widocznych jest więcej opcji. Ten sposób wyświetlania jest jednakże opcjonalny, możesz więc przywrócić tradycyjny sposób, wybierając po kolei Start => Ustawienia => Pasek zadań i menu Start, przełączając się na zakładkę Zaawansowane i zaznaczając opcję Przewiń polecenie => Programy.

Maksymalna personalizacja

29 Aby uzyskać maksymalną możliwą kontrolę nad instalacją systemu Windows ME, wykorzystaj 98lite IV. Dzięki niemu możliwe jest nawet odinstalowanie programu Internet Explorer, co (jak można usłyszeć) znacznie poprawia wydajność komputera. Więcej dowiesz się na ten temat pod adresem www.win98lite.net.

Podgląd obrazków

30 Funkcje obrazków z foldera Moje obrazy można zastosować w dowolnym folderze. Wystarczy kliknąć folder prawym klawiszem myszy i wybrać Dostosuj ten folder. Następnie wybierz szablon Miniatury. Zaznaczenie pola Wybierz lub edytuj szablon HTML dla tego folderu spowoduje wyświetlenie strony źródłowej HTML-a w Notatniku, pozwalając na dalsze zmiany wyglądu foldera.

Windows 98

Opcje dostosowywania Windows 98.

Zmiana interfejsu

Natychmiastowy dostęp do menu Panelu sterowania

31 Kliknij prawym klawiszem myszy Start, wybierz Otwórz, ponownie kliknij prawym klawiszem tło folderu, wybierz Nowy => Folder i wprowadź: Panel sterowa-

nia. {21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}

Instalacja TweakUI

32 Włóż do napędu CD płytę z Win98 i wybierz Eksploruj. Przejdź do \TOOLS\RESKIT\POWERTOY, kliknij prawym klawiszem myszy plik TWEAKUI.INF, i z menu rozwijanego wybierz Instaluj. Otworzy się ekran Pomocy: zamknij go, aby zakończyć instalację, i uruchom TweakUI z Panelu sterowania.

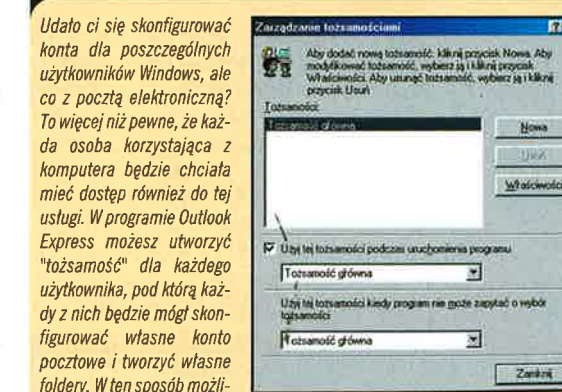
Rozwijanie podmenu

33 Jeśli zatrzymasz się na jakimś elemencie, pozwolisz na pełne rozwinięcie podmenu, i jeśli zaczekasz chwilę, będziesz miał możliwość przeniesienia elementu podmenu, na nowe miejsce.

Zmiana widoku folderów

34 Kliknij przycisk Widok, a następnie przejdź do odpowiedniej opcji widoku.

E-mail dla wszystkich



Udało ci się skonfigurować konta dla poszczególnych użytkowników Windows, ale co z pocztą elektroniczną? To więcej niż pewne, że każda osoba korzystająca z komputera będzie chciała mieć dostęp również do tej usługi. W programie Outlook Express możesz utworzyć "tożsamość" dla każdego użytkownika, pod którą każdy z nich będzie mógł skonfigurować własne konto pocztowe i tworzyć własne foldery. W ten sposób możliwe jest zapewnienie oddzielenia poczty elektronicznej poszczególnych użytkowników, którzy używają komputera. Jedynym wspólnym elementem pozostanie Książka adresowa.

Aby ustawić wspomnianą wyżej funkcję na swoim komputerze, kliknij Plik, następnie Tożsamości, wybierz Dodaj nową tożsamość i postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie. Przełączanie pomiędzy użytkownikami odbywa się za pomocą polecenia Plik => Przełącz tożsamość; nie jest przy tym konieczne ponowne uruchamianie komputera.

Niepożądane ostrzeżenia

35 Po prostu odznacz opcję Jako stronę sieci Web w menu Widok folderu - otrzymasz taki bez żadnych rozszerzeń Sieci.

Strony WWW na pasku zadań

36 Jeżeli stworzyłeś własny pasek narzędzi lub korzystasz z paska Szybkie uruchamianie, możesz błyskawicznie dodać strony WWW, przeciągając

skrót stron na pasek narzędzi. Dzięki temu uzyskasz natychmiastowy dostęp do wybranych stron WWW.

Skróty pulpitu

37 W oknie folderu kliknij dowolną ikonę prawym klawiszem myszy i wybierz Wyślij do=>Pulpit (utwórz skrót).

Nowy folder domyślny

38 Zastosuj przycisk Takie jak bieżący folder. Dostosuj widok foldera do swoich potrzeb, następnie wybierz Widok=>Opcje folderów i zakładkę Widok. Kliknij Takie jak bieżący folder, aby utworzyć nowy widok domyślny.

Zakładki

39 Utwórz standardowy skrót do menu Ulubione (C:\WINDOWS\ULUBIONE) i umieść go w folderze Send to (C:\WINDOWS\SENDTO). Teraz wystarczy, że klikniesz prawym klawiszem myszy dowolny skrót na pulpicie i wybierzesz Wyślij do=>Ulubione i wybrany skrót przesunie się do menu Ulubione.

Powiększanie

40 Dzięki funkcji Lupy możesz lepiej widzieć edytowaną grafikę. Za pomocą elementu w Panelu sterowania Dodaj/Usuń programy upewnij się, że zainstalowane są wszystkie opcje Ułatwień dostępu, następnie uruchom Lupa (Start=>Programy=>Akcesoria=>Ułatwienia dostępu).

Odkrywanie wszystkich plików

41 Kliknij zakładkę Widok, następnie w obszarze Ustawień zaawansowanych znajdź Pliki ukryte i zaznacz Pokaż wszystkie pliki.

Usuwanie Sieci

42 Otwórz okno folderu i wybierz Widok=>Opcje folderów. Wybierz przycisk Niestandardowy oparty na wybranych ustawieniach i kliknij Ustawienia. W sekcji Wyświetlaj zawartość sieci Web w folderach zaznacz Tylko dla folderów wybranych "jako strony sieci Web" (menu Widok).

Automatyczne rozwijanie folderów

43 Podczas przeciągania pliku nad zwinioną listą folderów w dwupanelowym widoku Eksploratora przytrzymaj go przez chwilę. Lista zacznie się rozwijać automatycznie.

45 Dobry pomysł

Dobrym pomysłem jest skopiowanie na twardy dysk folderu Win98. Dzięki temu oszczędzisz sobie szukania płyty CD z Windows za każdym razem, gdy będziesz chciał zainstalować nowy sprzęt - zamiast szukać plików na krążku, będziesz miał je wszystkie na dysku. Wystarczy, że skopiujesz program instalacyjny do skopiowanego wcześniej folderu Win98. Folder ten przyda ci się również wtedy, gdy będziesz potrzebował oryginalnej kopii określonego pliku systemu Windows.

Dobrze jest skopiować folder Win98 z płyty CD na twardy dysk.

tycznie, ty zaś będziesz mógł łatwiej dotrzeć do tego, którego szukasz.

Automatyczne uruchamianie programów

44 Kliknij dwukrotnie ikonę Harmonogramu zadań znajdującego się z boku na pasku zadań lub wybierz go poprzez Start=>Programy=>Akcesoria=>Narzędzia systemowe=>Zaplanowane zadania.

Wielkość pliku

46 W folderze C:\WINDOWS\Temporary Internet Files kliknij prawym klawiszem myszy zamknięty folder Temporary Internet Files i wybierz właściwości.

Pływające paski

47 Wybierz lewą krawędź paska Szybkiego uruchamiania, przeciągnij go na pusty obszar pulpitu i puść. Jeśli chcesz przywrócić poprzednie ustawienie, przeciągnij pasek z powrotem na pasek zadań.

Zmiana wyglądu folderów

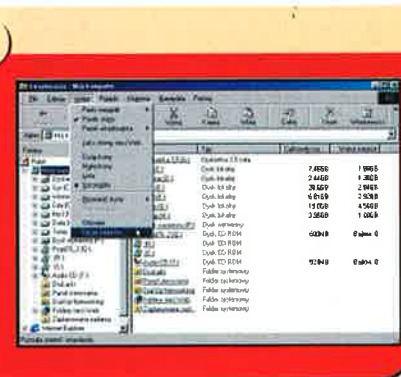
48 Tłem dowolnego foldera może być obrazek. Otwórz folder i wybierz Widok=>Dostosuj ten folder. Kliknij Wybierz rysunek tła, a następnie przycisk Dalej. Wybierz z listy obrazek, który utworzy tło folderu, i kliknij Otwórz. Gdy skończysz, kliknij Dalej, a potem Zakończ.

Usuwanie zbędnych plików

49 Zastosuj narzędzie Porządkowanie dysku (Start=>Programy=>Akcesoria=>Narzędzia systemowe=>Porządkowanie dysku).

Ostrożnie z kompresją

50 Agent kompresji Win98 (Start=>Programy=>Akcesoria=>Narzędzia systemowe=>Agent kompresji) pomoże ci uzyskać odpowiedni efekt.



we=>Agent kompresji) pomoże ci uzyskać odpowiedni efekt.

Bezpieczna instalacja portów

51 Wykorzystaj obsługę portów USB w Windows 98 dla łatwej rozbudowy sprzętu.

Podgląd

52 Kliknij prawym klawiszem myszy zamknięty folder zawierający pliki graficzne i wybierz Właściwości. Zaznacz pole obok opcji Włączaj widok miniatur, otwórz folder i wybierz z menu Widok opcję Miniatury.

Darmowy Resource Kit Sampler

53 Aby go zainstalować, uruchom program SETUP.EXE znajdujący się w folderze \TOOLS\RESKIT na płycie CD, która zawiera Windows 98.

Dostęp do skrótów pulpitu

54 Kliknij prawym klawiszem myszy pasek zadań, wybierz Paski narzędzi i zaznacz Pulpit. Na pasku zadań pojawią się te same ikony, które masz na pulpicie.

Wyszukiwanie plików

55 Użyj funkcji wyszukiwania dostępnych w Eksploratorze (Narzędzia=>Znajdź=>Pliki lub foldery).

Harmonogram zadań

56 Utwórz folder Zaplanowane zadania, w którym będziesz umieszczać niewielkie dokumenty zawierające przypomnienia o różnych sprawach. Następnie ustaw odpowiedni harmonogram, otwierając każdy z tych dokumentów o właściwej porze.

Konwersja na FAT32

57 Wybierz Start=>Programy=>Akcesoria=>Narzędzia systemowe=>Konwerter dysku (FAT32).

Dr Watson, jak sądzę!

58 Umieść skrót do tego narzędzia (C:\WINDOWS\DRWATSON.EXE) w folderze Autostart.

Minimalizacja okien

59 Nie zapomnij, że możesz zminimalizować wszystkie otwarte okna, naciskając jednocześnie klawisz Windows i D.

**Windows 95**

I na koniec zmiełmy trochę Windows 95.

Zmiana litery dysku

61 Przejdź kolejno do Panelu sterowania=>Systemu=>Menedżera urządzeń=>CD-ROM, następnie wybierz określony napęd i kliknij przycisk Właściwości=>Ustawienia.

Migotanie ekranu

62 Wybierz Panel sterowania=>Ekran=>Ustawienia=>Zaawansowane=>Karta. Wypróbuj różne ustawienia (75 Hz lub więcej) i sprawdź, czy jakość obrazu na ekranie poprawiła się.

Skrót do drukarki

63 Kliknij prawym klawiszem myszy drukarkę w folderze Drukarki, przeciągnij ją na pulpit i potwierdź opcję Utwórz skrót tutaj. Teraz aby wydrukować dokument, możesz przeciągać go do utworzonego właśnie skrótu.

Dwa to lepiej niż jeden

64 Możesz używać dwupanelowego widoku folderu jako widoku domyślnego. W dowolnym oknie Eksploratora wybierz Widok=>Opcje folderów, następnie kliknij zakładkę Typy plików, znajdź Folder i kliknij Edytuj. Jako Akcja podane są Open i Explore (odpowiednio: Otwórz i Eksploruj). Wybierz akcję Explore=>Ustaw domyślną, a Explore zostanie pogrubione. Wypróbuj zmianę, klikając dwukrotnie dowolny folder.

Jeden folder dla wszystkich

65 Czy twoje pliki walają się po całym twardym dysku? Utwórz jeden folder danych, w którym będziesz przechowywać wszystkie luźne pliki.

Pulpit w menu

66 Otwórz Eksplorator i przejdź do okna Folderów. Znajdź folder Desktop i przeciągnij go do menu Start. Dzięki temu uzyskasz dostęp do Pulpitu w oknie.

Automatyczne uruchamianie

67 Zastosuj Narzędzie konfiguracji systemu z Win98. Aby uzyskać dostęp do tego narzędzia, uruchom Informacje o systemie (Start=>Programy=>Akcesoria=>Narzędzia systemowe). Otwórz Narzędzia=>Narzędzie konfiguracji systemu=>Autostart. Zobaczysz listę programów i usług uruchamiających się automatycznie podczas startu systemu. Oznacz te programy, których uruchamianie uważasz za niepotrzebne.

Usuwanie plików tymczasowych

68 Pilnuj folderu C:\Windows\TEMP. W folderze tym lądują wszystkie śmieci, które możesz spokojnie i bezpiecznie usunąć.

Powrót paska zadań

69 Pasek zadań zniknął z ekranu? Przytrzymaj mysz przy dolnej krawędzi pulpitu i gdy kursor przyjmie kształt strzałki z dwoma grotami, kliknij i przeciągnij pasek zadań z powrotem na ekran.

75 Odstępy między ikonami

Rozmieszczenie ikon ma duży wpływ na wygląd pulpitu.

Jeżeli chcesz zmienić odstępy między ikonami (żeby zmieścić więcej ikon na pulpicie), kliknij pulpit prawym klawiszem myszy, wybierz Właściwości=>Wygląd, kliknij strzałką przy polu Element i wybierz Rozmieszczenie ikon (pionowe). Ustal odstęp, posługując się strzałkami obok pola (strzałka w dół zbliża ikony do siebie, strzałka w górę oddala je). Kliknij Zastosuj, aby zapisać zmiany.

Power Toys 95

70 Przejdź na stronę www.microsoft.com/windows95/downloads/ i pobierz zestaw narzędzi Windows 95 Power Toys Set. Kliknij dwukrotnie pobrany plik i rozpakuj go, następnie zaznacz prawym klawiszem myszy plik TWEAKUI.INF i z menu, które się rozwine, wybierz Instaluj. Zamknij okno Pomocy, aby dokończyć instalację, i uruchom program TweakUI z Panelu sterowania.

Rozmieszczanie ikon

71 Kliknij pulpit prawym klawiszem myszy i wybierz Rozmieść ikony. Upewnij się, że wyłączyłeś Autorozmieszczanie. Podświetl (zaznacz) wszystkie ikony na pulpicie i przeciągnij je na prawo. Teraz ponownie kliknij pulpit prawym klawiszem myszy i zaznacz opcję Szereguj ikony.

Jedna czcionka wystarczy

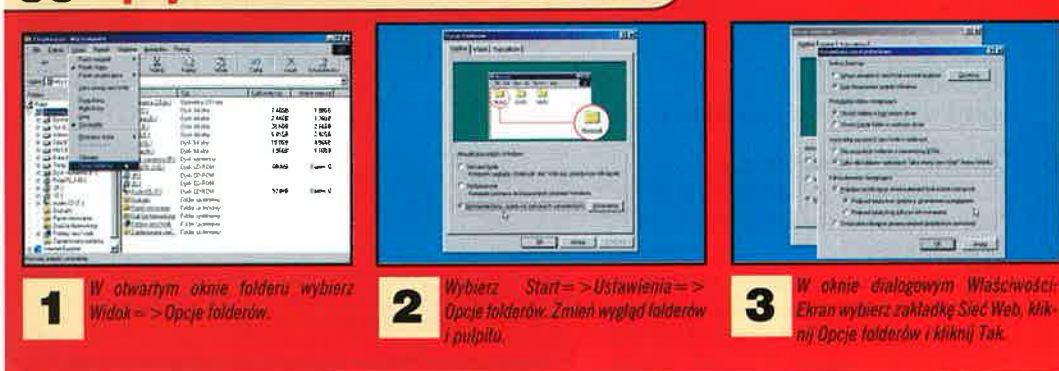
72 Trzymaj czcionki pod kontrolą. Za pomocą elementu Czcionki na Panelu sterowania możesz usunąć te, których nie potrzebujesz.

Domyślne atrybuty Windows 95

73 Otwórz folder dysku C:\ i bez otwierania jakichkolwiek innych folderów, ustaw go i skonfiguruj w taki sposób, w jaki chciałbyś, żeby wyglądały inne foldery. Gdy skończysz, naciśnij klawisze [Ctrl]+[Alt]+[Shift], jednocześnie klikając pole Zamknij w prawym górnym rogu okna.

Zmiana kolejności w menu Start

74 W wersji Windows 95, niewyposażonej w IE4, poprzedz każdy element menu Programy liczbą lub literą, tak aby nazwane na nowo elementy tworzyły listę uporządkowaną nie alfabetycznie, a według zadanej przez ciebie kolejności. Aby zmienić kolejność w menu Programy, wystarczy teraz zmienić numer pozycji - kliknij Start i Eksploruj.

60 Opcje folderów Win98

1 W otwartym oknie folderu wybierz Widok=>Opcje folderów.

2 Wybierz Start=>Ustawienia=>Opcje folderów. Zmień wygląd folderów i pulpitu.

3 W oknie dialogowym Właściwości: Ekran wybierz zakładkę Sieć Web, kliknij Opcje folderów i kliknij Tak.

Tworzenie własnych makr w Wordzie

Język makrodefinicji programu Word można wykorzystać do przypisania dowolnych procedur pojedynczemu przyciskowi.

Makro jest po prostu serią komend programu Word oraz instrukcji zgrupowanych, na bazie których tworzy pojedynczą czynność. Zamiast ręcznie wykonywać po kolei wszystkie powtarzające się, czasochłonne operacje, można odpalić makro, które szybko i automatycznie wykona jakąś żmudną pracę za nas. Może to być,

na przykład, pisanie listów, z których każdy wymaga twojego adresu, daty i ustalonego nagłówka, albo tworzenie tabel o identycznym kształcie i tylko zmieniających się danych. Nieistotne jest, jak długie i złożone są takie operacje - jeśli można je wykonać za pomocą klawiatury, można je także zapisać w postaci makra.

Prosty, czterostopowy poradnik poniżej pokazuje, jak można stworzyć makro, którego zadaniem będzie wprowadzanie sekwencji znaków za

pomocą jednego kliknięcia myszą. Gdy będziesz wpisywał tekst, który ma być zapisany, uważaj, aby nie popełniać żadnych błędów, ponieważ rejestrator makr pamięta tekst jako serię wciśnięć klawiszy, a nie jako łańcuch tekstowy. Jeżeli na przykład wpisałeś partię tekstu, a następnie ją skasowałeś, po czym całą operację powtórzyłeś wiele razy w trakcie pisania, wówczas wszystkie te opera-

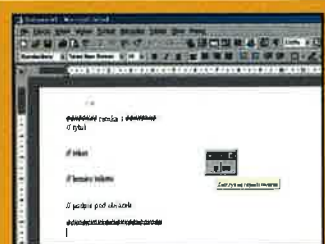
cje będą wykonywane przy każdym uruchomieniu makra.

Jeżeli popełnisz błędy, będziesz je mógł później usunąć, zmieniając kod makra w edytorze VBA. Wybierz opcję Makra z menu Narzędzia => Makro, następnie wybierz swoje nagranie i kliknij przycisk Edytuj. Będziesz mógł teraz usunąć wszystkie pomyłki.

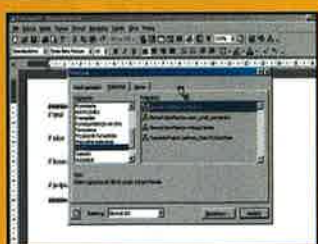
Rejestrator makr pamięta tekst jako serię wciśnięć klawiszy, a nie jako łańcuch tekstowy.



1 Uruchom Word, wybierz opcję Zarejestruj nowe makro z menu Narzędzia => Makro, a następnie kliknij przycisk Paski narzędzi w okienku, które się pojawi.



2 Kliknij przycisk Zamknij w okienku Dostosowanie i zacznij pisać swój tekst. Kiedy skończysz, wciśnij przycisk Stop z małego paska narzędzi z Makrami.



3 Kliknij prawym przyciskiem myszy na głównym pasku narzędziowym, z menu wybierz Dostosuj, przewiń do sekcji Makra w oknie Komendy, a następnie przeciągnij swój skrypt na pasek.



4 Kliknij prawym przyciskiem Nowy, zastąp nazwę ze znakiem ampersand (&), wybierz Edytuj obraz przycisku, narysuj ikonkę, kliknij OK i zamknij okno Dostosowania.

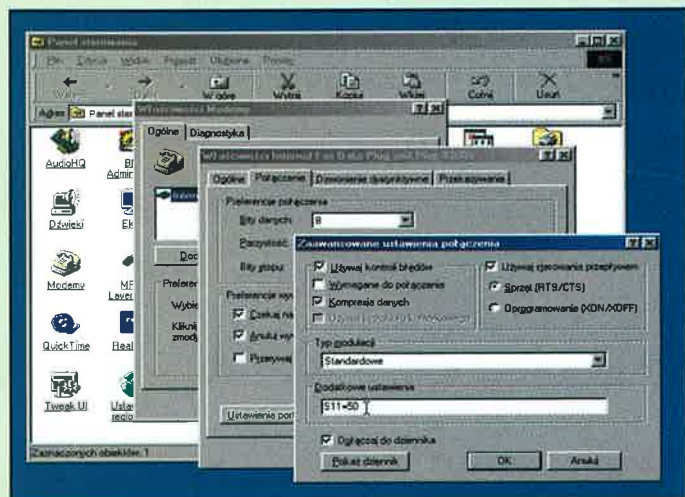
Szybkie wybieranie

Czyli co zrobić, aby nie czekać, aż provider odbierze telefon?

Sekundy mogą wydawać się latami, kiedy czekasz, aż coś wydarzy się w Internecie. Jeżeli tracisz mnóstwo czasu, czekając, aż twój modem zacznie nawiązywać połączenie, możesz spróbować poprawić jego wydajność, zmieniając łańcuch konfiguracyjny.

Uruchom Panel sterowania, kliknij dwukrotnie ikonę Modemu, a na-

stępnie przycisk Właściwości. W następnym oknie wybierz zakładkę Połączenia, po czym wciśnij przycisk Zaawansowane. Wpisz łańcuch S11=50 w polu Dodatkowe ustawienia. Zamknij wszystkie okienka odpowiadającymi im przyciskami, aby wprowadzone zmiany stały się aktualne. Poprawka ta zwiększa częstotliwość "wystukiwania" tonów przez modem do wartości maksymalnej.



Możesz łatwo zmusić swój modem do możliwie szybkiego wybierania numeru za pomocą małej poprawki, którą opisaliśmy poniżej.

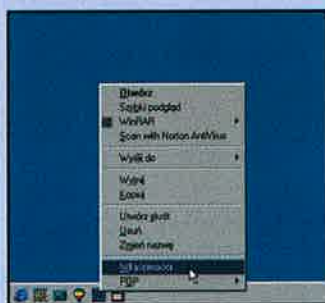
Przypisywanie skrótom kombinacji klawiszy

Ulubione aplikacje możesz uruchamiać za pomocą pojedynczej kombinacji klawiszy.

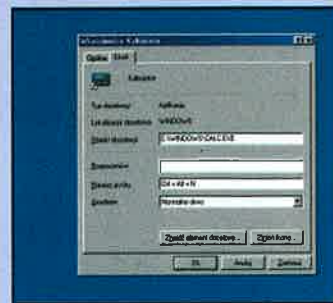
Kombinacje klawiaturowe umożliwiają uruchomienie dowolnego programu poprzez jednoczesne wciśnięcie określonych klawiszy. Idealna sprawa, jeżeli masz całą masę skrótów szwędających się po Pulpicie.

Windows sam w sobie obsługuje w ten sposób sporo skrótów, na przy-

kład przypisanie [F1] do systemu pomocy, ale łatwo można zdefiniować swoje własne sekwencje odpowiadające ulubionym grom i aplikacjom. Wykonanie całej czynności jest dziecinnie proste - wystarczy kliknąć prawym przyciskiem daną ikonę, wybrać z menu kontekstowego Właściwości i wpisać kombinację w polu Klawisz skrótu. Banalne.



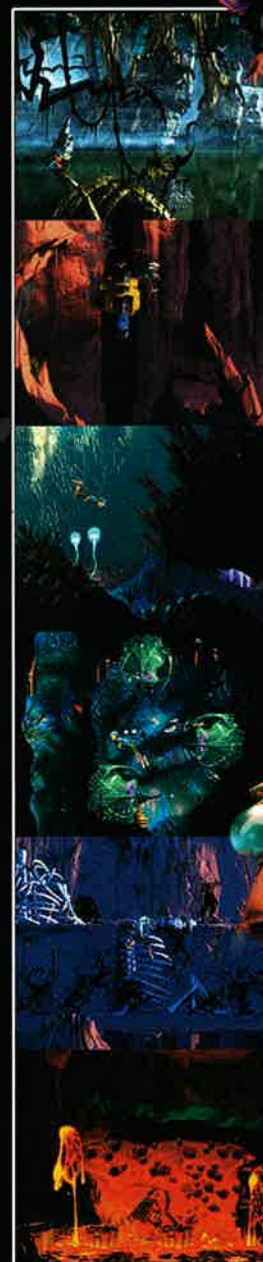
1 Po pierwsze, kliknij prawym przyciskiem ikonę skrótu do danego programu i wybierz Właściwości.



2 Następnie kliknij na polu Klawisz skrótu i po prostu wpisz odpowiednią kombinację. Gotowe - możesz uruchamiać swój program z klawiatury.

Trudne

Łatwe



Klimat tej gry może na serio przestraszyć!

PEŁNA WERSJA GRY **Heart of Darkness**

COOL GAMES

W ŚRODKU
PLAKAT

ISSN: 1506-0924
INDEX: 351040

KOLEKCJA NAJLEPSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH

Numer 2/2001 (17) Cena 29,90 zł

INSTRUKCJA PO POLSKU



Cena na szczęście nie.

Wyobraź sobie, że jesteś bohaterem jednej z najsłynniejszych gier platformowych (albo przygodowych, jak twierdzą specjaliści) wszech czasów. Zaspiszasz na lekcji w szkole i... przenosisz się do mrocznego świata Heart of Darkness. Masz na imię Andy. Gdzieś zapodział się twój czworonożny przyjaciel. Zanim go znajdziesz, spotkasz niewyobrażalnie brzydkie potwory. Właściwie to ich cienie. Rozprawisz się z nimi laserowym blasterem. Będzie trzeba trochę pogłównkować, żeby tę grę ukończyć.



ZAMAWIAM

Imię: Nazwisko:

Ulica: Nr. domu:

Miejscowość: Kod Pocztowy:

Województwo: Tel:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis:

Adres redakcji:

COOL GAMES

SoftPress
ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. 0-71 3167639
0-71 3167640

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki



20 porad Surfowanie

Wypróbuj funkcjonalność porad dla programu Internet Explorer, aby rozpocząć profesjonalne surfowanie.

oprac. Tomasz Pasich

Powrót

1 Poruszanie się po Sieci za pomocą myszy może doprowadzić czasem do bólu ręki - czemu więc nie skorzystać z klawiatury? Skrót pozwalający na powrót do poprzedniej odwiedzanej strony to [Alt] + strzałka w lewo, zaś do następnej - [Alt] + strzałka w prawo.

Okienka dialogowe

2 Po przejrzaniu strony możesz przejść do innej. Nowy adres URL można wpisać w miejscu aktualnego adresu. Możesz też nacisnąć klawisze [CTRL] + [O] i otworzyć nowe okienko dialogowe.

Otwieranie okien

3 Czekając na załadowanie się jednej strony WWW, można otworzyć inną. Wystarczy kliknąć Plik => Nowy => Okno lub nacisnąć klawisze [CTRL] + [N] i wpisać żądany adres URL. Podobnie, jeśli chcesz otworzyć nowe okno po załadowaniu jakiejś strony, naciśnij [SHIFT] i kliknij wybraną odsyłacz.

Nowa tapeta

4 Gdy przeglądając Sieć, natkniesz się na stronę lub grafikę, która ci się spodoba, możesz ją łatwo zachować jako tapetę pulpitu. Wystarczy, że klikniesz prawym klawiszem myszy na daną stronę lub obrazek i wybierzesz opcję Ustaw jako tapetę. Możesz również wybrać Zapisz obraz jako..., zapisać obrazek jako bitmapę, a potem ręcznie zmienić właściwości pulpitu.

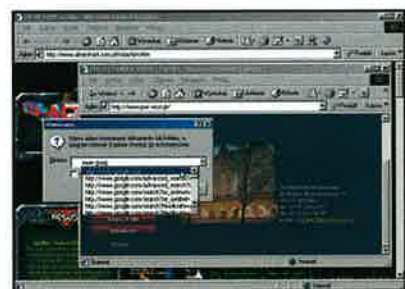
Zachowaj na później

5 Szybkie zapisywanie wybranych stron, które chciałbyś przejrzeć w przyszłości, pracując w trybie offline, to bułka z masłem. Wystarczy tylko kliknąć prawym

klawiszem myszy hiperłącze, wybrać Zapisz element docelowy jako..., wskazać miejsce, w którym strona ma zostać zapisana, i już - strona jest na twardym dysku i można do niej dotrzeć w każdej chwili.

Większe i lepsze

6 Czasami przeglądane strony wydają się być nieco za małe. Dlaczego więc nie przyjrzeć im się lepiej po powiększeniu do rozmiaru pełnego ekranu? Kliknij Widok => Pełny ekran lub użyj klawisza skró-



Cierpliwość jest cnotą, lecz jeśli jej nie masz, czekając na załadowanie jednego okna, otwórz kolejne.

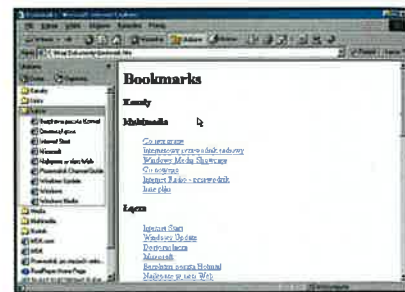
tu [F11]. Aby powrócić do normalnego rozmiaru, naciśnij ponownie klawisz [F11] lub kliknij symbol Przywróć w prawym górnym rogu ekranu.

Szukaj, a znajdziesz

7 Szukanie określonego słowa lub terminu na stronie może być dość monotonna. W zadaniu tym pomoże ci funkcja Znajdź. Wybierz polecenie Edycja => Znajdź lub naciśnij klawisze [CTRL] i [F]. Następnie wpisz wyrażenie, którego szukasz. Komputer przeniesie cię na miejsce, w którym występuje dane wyrażenie (jeśli w ogóle występuje). Jeśli znalazłeś to, czego szukałeś, możesz zakończyć wyszukiwanie, zamykając okienko dialogowe. Jeśli chcesz szukać dalej, wybierz Znajdź następny.

Jak w domu

8 Zmieniając swoją stronę główną, możesz sprawić, że twoja przeglądarka będzie wyglądała inaczej niż przeglądarka twojego kolegi. Wybierz Narzędzia => Opcje internetowe. Przejdź do zakładki Ogólne. Możesz teraz wybierać pomiędzy kilkoma opcjami: jako strony startowej użyj strony domyślnej bieżącej lub pustej. Możesz także wpisać w okienku dialogowym dowolnie wybrany adres URL.



Podziel się z przyjaciółmi Ulubionymi elementami, eksportując je i przekształcając w strony WWW.

Trochę własnych ustaleń

9 Cemu podczas podróżowania w elektronicznym świecie nie masz czuć się wygodnie i przyjemnie? Oczywiście, nie da się zmienić wszystkich elementów Sieci, ale można wybrać rodzaj czcionki dla przeglądanych dokumentów i kolor dla odwiedzonych, jak i nieodwiedzonych stron. Przejdź do opcji Narzędzia => Opcje internetowe i u dołu zakładki Ogólne kliknij Kolory lub Czcionki w zależności od tego, co chcesz zmienić.

Drukowanie

10 Aby wydrukować stronę, do której doprowadził cię odsyłacz lub która zawiera użyteczne informacje, wystarczy nacisnąć klawisze [CTRL] + [P]. Pojawi się wówczas standardowe okienko dialogowe drukowania. Można też sprawdzić, jak strona będzie wyglądała po wydrukowaniu - pozwala na to polecenie Plik => Podgląd wydruku. Przed wydrukowaniem na podglądzie tym można wybrać takie szczegóły, jak rozmiar papieru i orientację strony.

U źródła

11 Dla tych, którzy chcą potrenować programowanie (a także dla ciekawskich), przewidziano możliwość obejrzenia kodu HTML użytego do utworzenia danej strony WWW. Kliknij prawym klawiszem myszy wybraną stronę i wybierz Pokaż źródło albo wybierz polecenie Widok => Źródło - efekt będzie taki sam.

Przeskakiwanie i odświeżanie

12 Jeżeli jesteś na stronie Sieci z wieloma odsyłaczami, możesz je otwierać za pomocą myszy lub przeskakować od jednego odsyłacza do innego, używając klawisza [Tab]. Następnie za pomocą klawisza skrótu lub symbolu na pasku narzędzi możesz poruszać się w tył i w przód pomiędzy witrynami i stronami. Aby odświeżyć zawartość strony, użyj symbolu na pasku narzędzi lub naciśnij klawisz [F5].

Zwalnianie pamięci podręcznej

13 Pamięć podręczna (cache) przeglądarki to miejsce, dzięki któremu informacje, takie jak strony WWW, są przechowywane i udostępniane lokalnie

(wyjątkowo przydatna funkcja). Lecz jeśli przekroczysz miejsce przewidziane na tymczasowe pliki internetowe, pamięć podręczna zaczyna się rozrastać, zjadając miejsce na dysku i pochłaniając pamięć RAM. Aby temu zapobiec, przejdź do polecenia Narzędzia => Opcje internetowe, następnie na środku zakładki Ogólne kliknij odpowiednie przyciski, które pozwolą na ustawienie rozmiaru pamięci podręcznej i usunięcie tymczasowych plików internetowych.

Historia

14 Aby przejrzeć spis ostatnio odwiedzonych stron, kliknij ikonę Historia na pasku narzędzi lub naciśnij klawisze [CTRL] + [H]. Wyświetlona zostanie lista odsyłaczy do odwiedzonych stron, przy czym najdawniej przeglądane strony są umieszczone na górze listy, zaś odwiedzione ostatnio - u dołu. Kolejność tę można zmienić za pomocą rozwijalnego menu Widok w oknie Historii.

Pozbywanie się staroci

15 Innym sposobem odzyskiwania pamięci jest pozbywanie się odsyłaczy do wcześniej odwiedzonych stron. Wybierz Narzędzia => Opcje internetowe i przejdź do zakładki Ogólne. W sekcji zatyłowanej Historia możesz zarówno usunąć wszystko, co się w niej znajduje, jak i określić, przez ile dni chcesz w tym folderze przechowywać obejrzone strony.

Dodawanie zakładek

16 Jeśli chcesz zapamiętać jakąś stronę WWW lub zapisać odsyłacz do niej, możesz ją zaznaczyć za po-

mocą zakładki lub, lepiej, dodać do swoich Ulubionych stron, klikając ją prawym klawiszem myszy i wybierając Dodaj do ulubionych. Do zapisania odsyłacza można też użyć klawiszy [Alt] + [D]. Gdy będziesz chciał ponownie odwiedzić tę stronę, zaznacz symbol Ulubione, a następnie wybierz i kliknij odpowiedni adres URL.

Autouzupełnianie

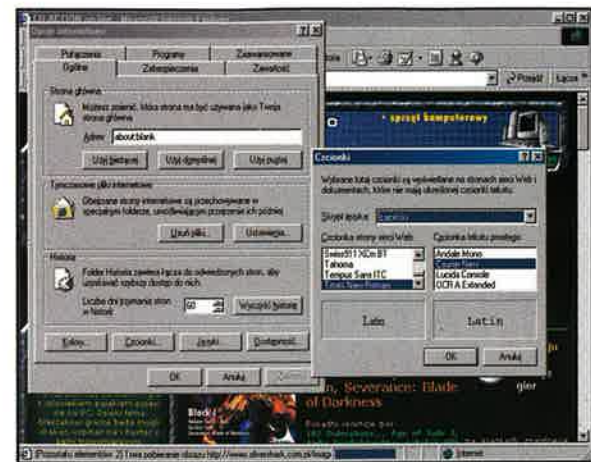
17 Dzięki tej automatycznej funkcji przeglądanie Sieci staje się jeszcze szybsze. Przejdź do polecenia Narzędzia => Opcje internetowe i wybierz zakładkę Zawartość. Po kliknięciu przycisku Autouzupełnianie w sekcji Informacje osobiste możesz zdecydować, czy Internet Explorer ma przedstawiać rozwijalną listę opcji podczas wypełniania formularzy, wpisywania adresów URL, uzupełnianiu haseł i nazw użytkownika itp.

Podziel się Ulubionymi

18 Za pomocą polecenia Plik => Importuj i eksportuj możesz wykonać stronę Sieci z jednego lub wszystkich elementów folderu Ulubione. Przez cały proces poprowadzi cię Kreator importu/eksportu - kliknij Eksportuj ulubione, wskaż folder, z którego i do którego ma nastąpić eksportowanie i gotowe. Jest to dość poręczne, w przypadku gdy, na przykład, chcesz wysłać koleżce e-mail z Ulubionym elementem.

Zabezpiecz się

19 Internet można określić najlepszą rzeczą od czasu wynalezienia krowanego chleba. Nie jest jednak najlepszym miejscem dla dzieci. Na szczęście Internet



Projektanci stron tego nie lubią, lecz, bawiąc się ciekawką, możesz dostosować wygląd strony do swoich wymagań.

Explorer oferuje wbudowany filtr zawartości, dzięki któremu możliwa jest pewna ochrona. Aby skorzystać z tego filtra, wybierz Narzędzia => Opcje internetowe, przejdź do zakładki Zawartość i kliknij Włącz w sekcji Klasyfikator treści. Teraz możesz wskazać te witryny, które twoje dzieci będą mogły odwiedzać, dostosować poziomy klasyfikacji i ustalić hasło.

Skróty

20 Innym sposobem na zaoszczędzenie czasu i ułatwienie sobie życia jest stworzenie na pulpicie skrótów do ulubionych i najczęściej odwiedzanych witryn. Wystarczy kliknąć prawym klawiszem myszy daną stronę i wybrać Utwórz skrót. W tej samej chwili na pulpicie pojawi się odpowiednia ikona.

20 porad PowerPoint

PowerPoint doda twemu życiu prawdziwego blasku!

oprac. Tomasz Pasich

Siedzisz wygodnie?

1 A więc do dzieła. Za pomocą programu Microsoft PowerPoint możesz zrobić więcej, niż tylko opracować pokaz slajdów z informacjami o firmie. Może chciałbyś zaprojektować interaktywną książeczkę dla dzieci? Albo komputerowy album fotograficzny z tekstowymi komentarzami? Nasza pierwsza wskazówka - zapomnij o wszystkim, o czym do tej pory myślałeś na temat PowerPointa, i zacznij wykorzystywać prawdziwe możliwości tego zadziwiająco rozbudowanego i uniwersalnego programu.

Początek

2 Jeśli dokładnie wiesz, co i jak chcesz zrobić, zacznij od pustej strony i po prostu rób. Jeśli jednak jesteś otwarty na sugestie, spróbuj przyjrzeć się proponowanemu przez program gotowemu do użycia szablomom. W oknie Nowej prezentacji masz do wyboru szablony Ogólny, Projektu, Prezentacji i wiele innych - może więc coś ci się spodoba. Dzięki użyciu gotowego szablonu zaoszczędzisz wiele minut ciężkiej pracy nad przygotowaniem początkowych etapów projektu.

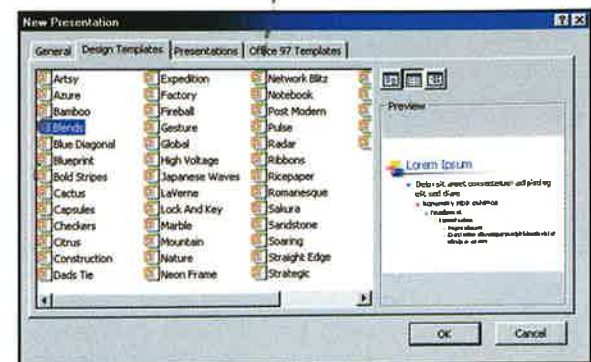
Dyski

3 Oczywiście zainstalowałeś PowerPointa z własnej płyty CD, a nie z płyty "pożyczzonej od kolegi". Nawet jeśli tak, to strzeż dysku z Microsoft Office'em i trzymaj go zawsze pod ręką, ponieważ dzięki absur-

dalnej funkcji "instalacji na żądanie" stosowanej przez Microsoft będziesz musiał korzystać z płyty CD podczas pracy z większością szablonów dołączonych do programu. O konieczności użycia płyty powiadomi cię komunikat wyświetlany w oknie szablonu zamiast normalnego widoku strony - na pewno go nie przeoczysz.

Dodawanie slajdów

4 Jedną z funkcji naprawdę przyspieszających tworzenie prezentacji (lub podobnych zadań) w programie PowerPoint jest podręczne okno Nowy slajd. Korzystaj z niego, kiedy tylko będziesz mógł, ponie-



PowerPoint ma szablony dla najrozmaitszych projektów, również dla projektu o nieco ponurej nazwie Post-Mortem.

Orientacja pozioma czy pionowa? Wybierz sposób wydrukowania strony WWW za pomocą podglądu wydruku.



waż za każdy razem, gdy będziesz dodawał nową stronę lub slajd, otrzymasz wygodne szablony. Na przykład, jeśli masz utworzyć listę wypunktowaną, schemat organizacyjny lub slajd łączący obrazek i tekst, wystarczy, że wybierzesz Autoukład.

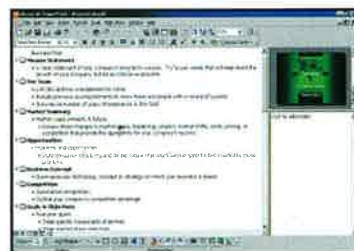
Zmiana widoku

5 Warto mieć szerokie spojrzenie na sprawę. Podczas gdy widok Normalny jest dobry przy organizowaniu tekstu, obrazków i innych elementów pojedynczego slajdu, widok Sortowania slajdów pozwala na uzyskanie szerszego oglądu i sprawdzenia poprawności sekwencji slajdów. Na widoku tym można

łatwo zmieniać kolejność slajdów. Do przelazowania się pomiędzy wspomnianymi wyżej widokami służą wygodne przyciski umieszczone na pasku narzędzi. Poeksperymentuj też z widokiem Konspektu i innymi.

Nie szkicuj

6 Kluczem do sukcesu każdej prezentacji jest ustalenie uporządkowanej struktury, w której będzie miejsce na wszystko i w której wszystko będzie na swoim miejscu. Pomaga w tym widok Konspektu. Pokazuje on szczegółowo kolejne



Widok Konspektu jest idealny do organizowania slajdów. Możesz przeciągać i upuszczać slajdy, używając ich tytułów w oknie po lewej stronie.



Generator Nowego slajdu zawiera gotowe do użycia szablony dla praktycznie wszystkich elementów, w tym klipów wideo.

Nowy porządek

8 Zanim skończymy omawianie możliwości związanych z konspektem PowerPointa, warto jest jeszcze powiedzieć, w jaki sposób funkcja ta pozwala szybko przeorganizować prezentację. Na widoku Konspektu przeciągnij każdy slajd za pomocą myszy na nowe miejsce, w górę lub w dół. Można to wykonać także za pomocą odpowiednich strzałek umieszczonych na pasku narzędzi. Klawisze strzałek w lewo i w prawo służą do zwiększania i zmniejszania rangi poszczególnych wpisów w celu stworzenia zagnieżdżonych grup slajdów.

Krawędzie

9 Inaczej niż w przypadku edytorów tekstów lub dokumentów DTP w prezentacjach PowerPointa nie ma marginesów, ponieważ ostatecznym rezultatem ma być wyświetlenie na ekranie. Jednak jeśli chciałbyś w przyszłości wydrukować slajdy ze swojej prezentacji, warto jest wziąć pod uwagę ograniczenia drukarki.

Kwestia rozmiaru

10 W trakcie pracy nieraz okaże się, że aby podkreślić wagę pewnych fragmentów tekstu na slajdzie, będziesz potrzebował liter o różnej wielkości. Zamiast za każdym razem zmieniać rozmiar czcionki za pomocą listy rozwijalnej umieszczonej w lewym górnym rogu paska narzędzi, spróbuj użyć specjalnych przycisków oznaczonych literą A i strzałką w górę lub w dół.

Kontroluj się

11 Dodając do slajdów tekst i obrazki, zauważysz, że w taki sam sposób możesz dodać całe mnóstwo rozmaitych efektów przejść i innych efektów specjalnych. Nie daj się jednak ponieść za daleko. Zbyt wiele elementów sprawi, że twoja prezentacja będzie wyglądać na marną, sztuczki zaś będą odciągać uwagę widzów od spraw naprawdę istotnych.

Cztery P

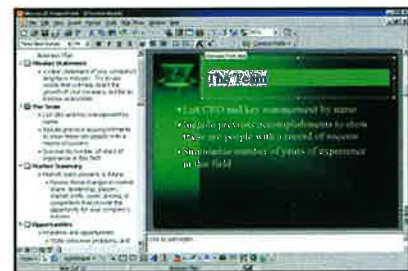
12 Ta porada jest właściwie jedną z porad zawartych w programie, lecz warto ją tu przytoczyć. Sukces prezentacji PowerPointa opiera się na czterech P - Planie, Przygotowaniu, Praktyce i Przedstawieniu. Pominiecie któregoś z etapów spowoduje kompletną klępkę. Więcej szczegółów znajdziesz w sekcji Pomocy.

Porządkowanie

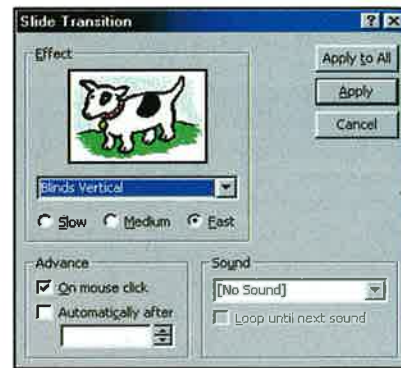
13 Porządkowanie slajdów to coś więcej niż utworzenie listy. Uporządkowane slajdy pozwalają na przeskakiwanie do dowolnej sekcji prezentacji, a następnie na powrót w mgnieniu oka. Dlatego, jeśli przewinąłeś szybko serię slajdów, sprawdź możliwości porządkowania - i dodaj je, gdy reszta prezentacji zostanie zakończona.

Trochę muzyki

14 PowerPoint to nie tylko słowa i rysunki, a nawet nie tylko słowa i filmy. Oprócz animacji i klipów wideo w prezentacji możesz użyć też muzyki. Program obsługuje pliki dźwiękowe w różnych formatach, umożliwia również nagranie własnego komentarza, a nawet odtwarzanie ścieżek audio z płyt CD.



Używając klawiszy powiększania i zmniejszania czcionki, możesz sprawnie dostosować rozmiar liter. Nie zapomnij jednak wcześniej zaznaczyć tekstu.



Efekty przejść robią wrażenie, zwłaszcza w połączeniu z muzyką, lecz uważaj, żeby nie przesadzić, bo twoja prezentacja zacznie wyglądać na dzieło amatora.

Połącz

15 Hiperłącza to nie tylko Internet. Odnosińniki zawarte w prezentacji pozwolą na włączenie się do niej publiczności i umożliwią widzowi przechodzenie od jednego slajdu do drugiego, a nawet do dokumentu innego programu albo też do witryny WWW.

Czas

16 Jeżeli prezentacja ma zawierać elementy, takie jak komentarz wygłaszany na żywo podczas wyświetlania slajdów, zastosuj opcję Próby chronometrażu w menu rozwijalnym Pokaż slajdów. Dzięki niej ustawisz czas pomiędzy automatyczną zmianą slajdu. Pamiętaj tylko, aby mówić zawsze z taką samą prędkością!

Zarządzanie

17 Aby utrzymać wszystkie elementy w tym samym miejscu na kolejnych slajdach, zastosuj ekran Wzorca slajdów (menu rozwijalne Widok, Wzorzec). Dzięki Wzorcowi unikniesz brzydko wyglądających i niepożądanych przesunięć elementów na kolejnych slajdach.

Akcja

18 Przekraczając granice pomiędzy prezentacją a interaktywnymi multimediami, PowerPoint dostarcza wielu opcji, ukrywając je pod przyciskami Akcji. Za ich pomocą możesz wbudowywać w slajdy przyciski dające użytkownikom pełną kontrolę nad nawigacją w prezentacji.

Sprawdzian

19 Nie daj się złapać w pułapkę polegającą na uznaniu, że wszystko będzie pracować poprawnie. Zwłaszcza jeśli używasz wielu przycisków akcji i elementów interaktywnych, sprawdź prezentację wielokrotnie, aby usunąć wszystkie błędy i problemy. Może ci to zaoszczędzić wiele nerwów, ponieważ podczas prezentacji na żywo wszystko, co może pójść źle, pójdzie źle.

Pokaż światu

20 Podczas pokazu nie jesteś ograniczony do publiczności, którą możesz zgromadzić przed monitorem. Użyj funkcji Prezentacji przenośnej w menu Plik, aby utworzyć pliki, które będziesz mógł przekazać innym osobom, lub zastosuj funkcję Emisji online, aby rozpowszechnić prezentację na cały świat. □

POSŁUCHAJ W CO GRASZ!



PRO MEDIA 2010

- Moc (RMS): 5W x 2
- Pasmo: 100 - 15 KHz
- Regulacja tonu
- Regulacja mocy
- Dźwięk przestrzenny 3DSP™



PRO MEDIA 2012

- Moc (RMS): 6W x 2
- Pasmo: 90 - 18 KHz
- Regulacja tonów wysokich i niskich
- Regulacja mocy
- Dźwięk przestrzenny 3DSP™

PRO MEDIA 3025

- Moc (Satelity) (RMS): 5W x 2
- Moc (Subwoofer) (RMS): 15W
- Pasmo: 50 - 18 KHz
- Regulacja basu
- Regulacja mocy
- System eliminacji zniekształceń DLP™



Diamond Audio Technology Inc. - Firma założona przez trzech doświadczonych profesjonalistów od dźwięku, których celem było stworzenie produktów o wysokim poziomie technologicznym, a jednocześnie dostępnych dla każdego użytkownika komputerów domowych. W ciągu pięciu lat odnieśli wielki sukces rynkowy w USA, budując firmę zgodnie z maksymą: "Chcemy być najlepsi, a nie najwięksi".

Śluchając tych produktów zrozumiesz, co mieli na myśli.

Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. / +48/ 55 236 33 63
tel. / +48/ 55 233 93 65
www.lanser.net



Acrobat Reader

Czytaj, drukuj i wypełniaj elektroniczne dokumenty za pomocą darmowego programu Adobe Acrobat Reader. To proste, jeśli wiesz, jak się to robi!

oprac. Łukasz Nowak

Kiedy ściągasz raport, formularz czy jakąkolwiek inną dokumentację, istnieją bardzo duże szanse, że trafisz na plik PDF (Portable Document Format). Jest to format stworzony przez firmę Adobe, który w ostatnich latach stał się niekwestionowanym standardem w wymianie dokumentów. Stał się uniwersalnym formatem na całym świecie oraz na wszystkich platformach sprzętowych i programowych. Dokument PDF ma się równie dobrze na komputerze Mac, jak i na pececie z zainstalowanym systemem Windows lub Linux, a nawet na potężnych stacjach roboczych i serwerach sieciowych.

Jakie są zatem korzyści z wykorzystania plików PDF? Podstawową zaletą jest to, że dokument zawsze zachowuje pełne formatowanie, czyli fonty, odstępy, rysunki itd. Po drugie, aby otworzyć PDF-a, jedynym potrzebnym oprogramowaniem jest Adobe Acrobat Reader, który można ściągać bez uiszczania jakichkolwiek opłat. W przypadku innych formatów, aby zobaczyć dowolny dokument, trzeba mieć dokładnie takie samo oprogramowanie, co twórca publikacji, a także te same fonty, a nawet grafikę. Po trzecie, pliki PDF bardzo szybko i elegancko się drukują, zachowując tutaj także wszystkie elementy formatowania.

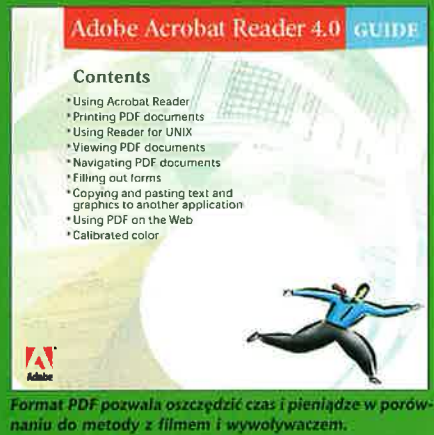
Czym właściwie są te pliki PDF?



Pomocna dłoń

Jeżeli potrzebujesz więcej szczegółowych informacji o Adobe Acrobat Readerze, dokument w formacie PDF, w którym wyjaśniono podstawy obsługi tego programu, jest dostępny po wybraniu z menu opcji Help, a następnie kliknięciu "Reader Guide". Znajdziesz tam nie tylko kompletną instrukcję, ale będziesz także mógł polecać PDF.

Jeśli nadal nie jesteś przekonany do wagi, jaką mają pliki PDF, czasopismo, które właśnie czytasz, jest przygotowane właśnie w tym formacie! Po tym jak Jacek, nasz specjalista od DTP, opracuje już wszystkie aspekty wyglądu strony, gotowy artykuł jest zapisywany jako dokument PDF. Jest on następnie wysyłany Internetem do drukarni, która bezpośrednio z niego produkuje gazetę. Oszczędza się w ten sposób bardzo dużo pieniędzy, w porównaniu do metody z filmem i wywoływaniem.

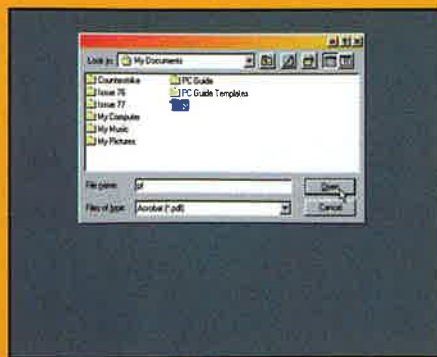


Format PDF pozwala oszczędzić czas i pieniądze w porównaniu do metody z filmem i wywoływaniem.

Szacuje się, że ponad 110 milionów kopii programu Adobe Acrobat Reader zostało zainstalowanych na komputerach na całym świecie. Jeżeli go jeszcze nie masz, możesz odwiedzić stronę www.adobe.com, skąd można go ściągnąć za darmo albo zainstalować go bezpośrednio z płyty dołączonej do tego numeru CD-Actiona. Bardzo często, gdy kupujesz nowy sprzęt, dokumentacja całego pakietu jest dołączana właśnie w formacie PDF.

W chwili pisania tekstu najnowszą wersją tego programu była 4.0 (choć lada dzień ma się pojawić 5.0), więc jeśli masz starszą kopię, zdecydowanie należy pomyśleć o aktualizacji. W poniższej tabeli wszystkie przykłady dotyczą aplikacji Adobe Acrobat Reader 4.0.

Krok po kroku



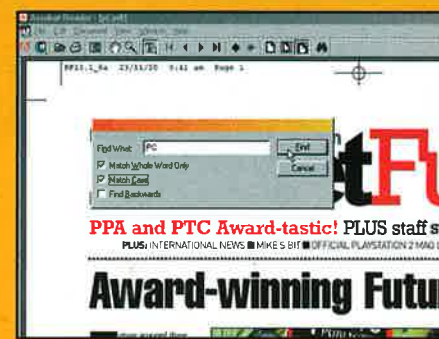
1 Jeżeli zdecydujesz się na otwarcie pliku PDF ze strony WWW, zostanie on ściągnięty na twój komputer, a Acrobat Reader automatycznie się uruchomi. Jeżeli masz dokument zapisany gdzieś na dysku, odpal własnoręcznie Acrobat'a i wybierz opcję Open z menu File.



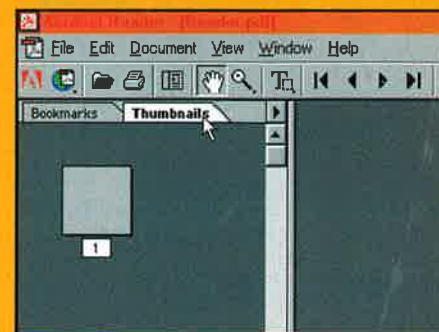
2 Zaraz po otwarciu dokument PDF zostanie wyświetlony na ekranie. Zauważ, że kiedy przesuwasz kursor ponad obrazem, zamienia się on w rączkę. Możesz ją wykorzystać do przewinięcia pliku w dowolną stronę. Dokładnie tę samą funkcję spełnia rolka w myszce.



3 Jeżeli chcesz skopiować jakikolwiek tekst z dokumentu PDF do edytora tekstu, kliknij narzędzie wyboru tekstu (ikona z literą "T") i zaznacz fragment, który cię interesuje. Wciśnij [Ctrl] + [C], otwórz nowy plik w edytorze, umieść w odpowiednim miejscu kursor i wciśnij [Ctrl] + [V].



4 Jeżeli masz duży plik PDF, ale interesują cię tylko jego fragmenty, możesz poprosić program Acrobat o pomoc. Kliknij ikonę z okularami, a będziesz mógł wyszukać dowolny ciąg znaków, który po odnalezieniu zostanie natychmiast wyświetlony.



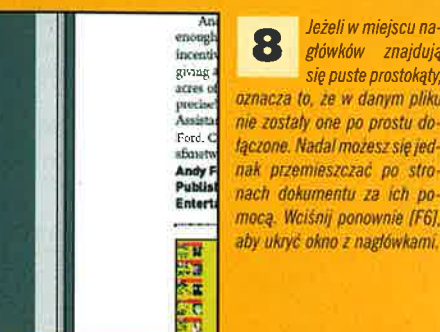
5 Aby szybko przelecieć przez niektóre strony dokumentu, możesz wykorzystać przyciski ze strzałkami na dole i u góry okna. Kliknij pojedynczą strzałkę, aby przesunąć się o jedną stronę w przód lub w tył, albo podwójną, co przemieści cię na początek lub koniec pliku.



6 Aby otworzyć wszystkie strony w jednym oknie programu tak, aby można było je dowolnie przeciągać, przejdź do menu View i wybierz funkcję Continuous - Facing. Aby przywrócić widok pojedynczych stron, po prostu kliknij opcję Single Page w tym samym menu.



7 Niektóre dokumenty PDF wyposażono w możliwość podglądu nagłówków - miniatury wersji każdej ze stron w pliku. Można je obejrzeć, odstawiając okno Thumbnails - wciśnij [F6]. Aby przenieść się na dowolną stronę, wystarczy dwukrotnie kliknąć odpowiadającą jej nagłówek.



8 Jeżeli w miejscu nagłówków znajdują się puste prostokąty, oznacza to, że w danym pliku nie zostały one po prostu dołączone. Nadal możesz się jednak przemieszczać po stronach dokumentu za ich pomocą. Wciśnij ponownie [F6], aby ukryć okno z nagłówkami.

Jak poprawić jakość wydruków

Efektywne drukowanie

Wykorzystanie wszystkich możliwości drukarki pozwoli zaoszczędzić papier, tusz i co najważniejsze - pieniądze.

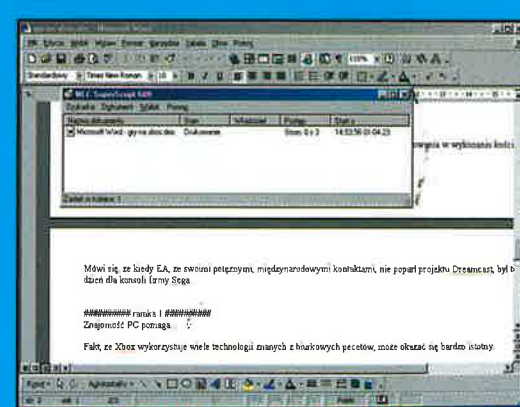
oprac. Łukasz Nowak

Zapewne niewiele jest takich osób, które mają peceta niewyposażonego w drukarkę. Jeżeli nie otrzymałeś jej od razu z nową maszyną, to prawdopodobnie dokupiłeś ją później. Bez wątpienia drukujesz na niej wypracowania, e-maile, a może także zdjęcia lub inną grafikę. W ten sposób nie sprawdzasz pomysł biura bez papieru.

Drukowanie jest (względnie) szybkie i łatwe w realizacji, ale istnieje kilka prostych metod, aby cały ten proces uczynić jeszcze bardziej bezbolesnym. Wszyscy zdajemy sobie sprawę, jak drogi jest obecnie atrament, więc optymalne jego wykorzystanie ma bardzo wymierny sens. Następną sprawą to papier - nie jest on drogi, ale jeśli zaczniesz drukować niekończące się liczby strony WWW, bardzo szybko się wyczerpie. Musisz także pamiętać o drzewach, które zostały specjalnie

Mnóstwo opcji!

Aby dostać się do większości opcji drukowania, wystarczy przejść do Panelu sterowania i jego modułu poświęconego drukarkom. Kliknij przycisk Start, przejdź do grupy Ustawienia, a następnie kliknij Drukarkę. Otworzy się okienko z listą zainstalowanych w systemie drukarek. Aby otworzyć ich panele konfiguracyjne, kliknij prawym przyciskiem którąś z nich i wybierz Otwórz. W tym okienku możesz obejrzeć wszystkie zadania związane z drukowaniem, które czekają na wykonanie, co oznacza, że zobaczysz tam spis dokumentów, jakie mają się wydrukować! Jeżeli chcesz je wszystkie usunąć, wejdź do menu Drukarka i wybierz opcję Przeczyść dokumenty do druku. W celu dostania się do szczegółowych parametrów wystarczy otworzyć okno ustawień, klikając prawym przyciskiem tę samą ikonę i wybierając Właściwości, zamiast Otwórz. Jest to przydatna funkcja, jeżeli program nie umożliwia zmiany ustawień drukowania.



Większość opcji drukarki można zmienić w Panelu sterowania drukarką. Kliknij Start => Ustawienia => Drukarki.

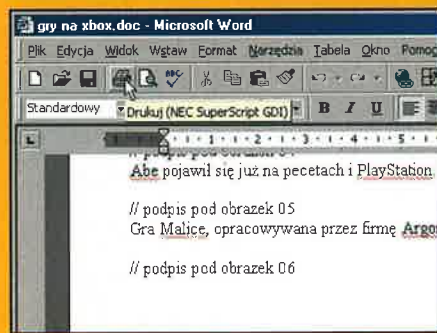
dla ciebie ścięte! Drukowanie czegośkolwiek w wielu programach sprowadza się do bardzo podobnych czynności, szczególnie w rozmaitych aplikacjach firmy Microsoft. Znajdź to, co cię interesuje, kliknij przycisk Drukuj, po czym w spokoju oczekuj, aż twoja drukarka połknie świeżą kartkę, a następnie posłuchaj

przez kilka sekund buczenia i skrzypienia, aby w końcu zobaczyć papierową kopię tego, co masz na ekranie.

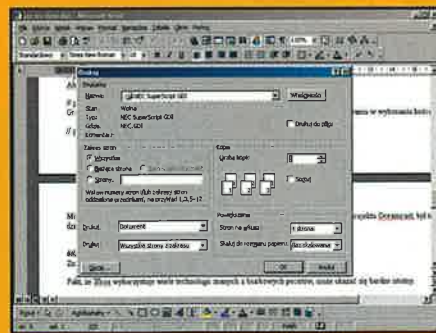
Ale co zrobić, gdy chcesz wydrukować więcej kopii jednego listu, przejrzeć skomplikowany dokument, a przy okazji oszczędzić tusz? Windows i poszczególne

programy mogą sobie z tym poradzić, wystarczy wiedzieć, gdzie tego szukać. W poniższych przykładach wykorzystujemy opcje drukowania programu Microsoft Word, ale całość wygląda niemal identycznie dla wszystkich aplikacji MS, jak i dla większości produktów innych firm.

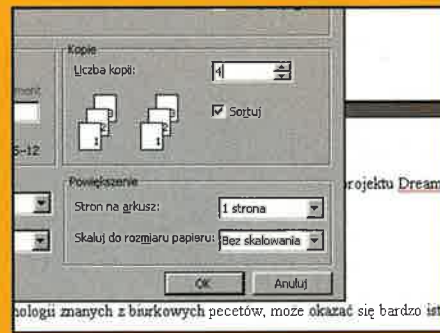
Krok po kroku



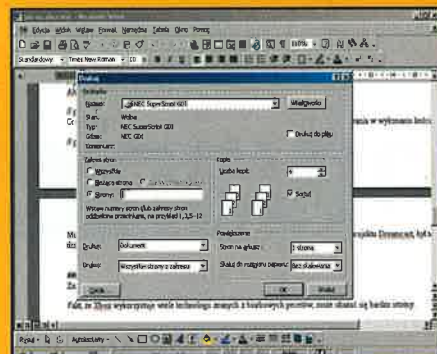
1 Aby drukować szybko i bezproblemowo, wystarczy kliknąć ikonę drukarki. Praktycznie każdy program biurowy ma taką gdzieś w pasku narzędzi. Dotyczy to na przykład aplikacji Word, Excel, Explorer, Netscape i PaintShop Pro.



2 Jeżeli drukujesz raport, zamiast klikać wielokrotnie przycisk, przejdź do menu Plik i wybierz opcję Drukuj. Otworzy się okienko z ustawieniami drukowania, w którym będziesz mógł wybrać liczbę kopii, którą cię interesuje.



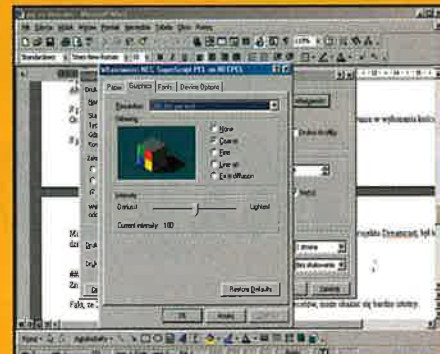
3 Aby wydrukować kilka egzemplarzy, skieruj swe kroki do ramki Kopie. Następnie zmień odpowiednio opcję Liczba kopii. Jeżeli zaznaczysz Sortuj, wydrukuje to strony we właściwej kolejności, np. 1, 2, 3, 4, a nie 1, 1, 1, 1, a później 2, 2 itd.



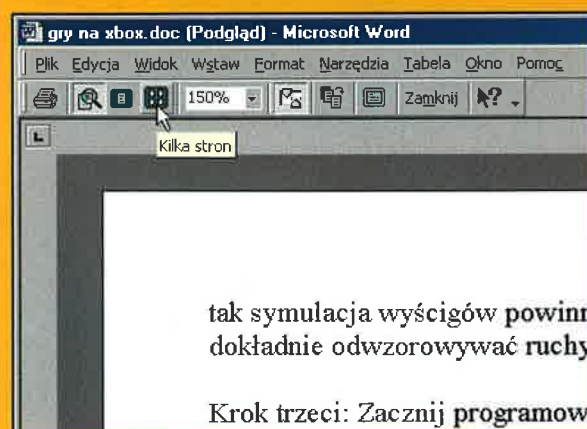
4 Jeżeli chcesz wydrukować tylko niektóre strony, przejdź do ramki Zakres stron. Wszystkie strony będą wydrukowane domyślnie, ale możesz ten parametr zmienić na Bieżącą stronę lub Strony, aby wydrukować tylko pewien ich zakres.



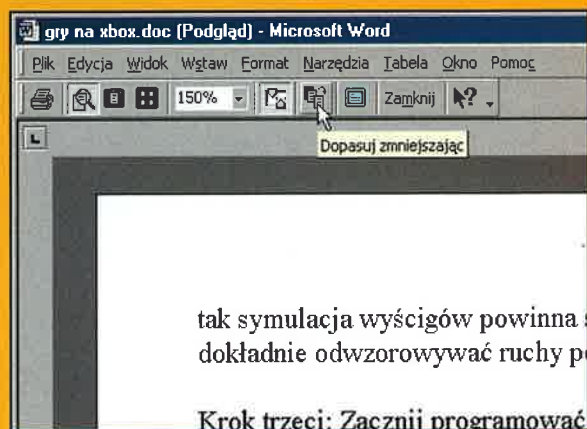
5 Jeżeli chcesz zmienić orientację wydruku, kliknij przycisk Właściwości. Będziesz mógł wybrać pomiędzy pejzażem lub portretem, a także zmienić wielkość papieru, którego używasz.



6 W tym samym oknie Właściwości drukarki możesz wybrać, czy chcesz drukować w kolorze, czy w odcieniach szarości, oraz ustawić jakość wydruku. Jeżeli wykonujesz tylko próbne kopie, warto obniżyć tę wartość, aby oszczędzić tusz.



7 W głównym menu Plik znajdziesz także funkcję Podgląd wydruku - bardzo przydatne narzędzie. Zobaczysz, jak dokładnie będzie wyglądał wydruk na papierze. Możesz zmieniać skalę podglądu i wyświetlać wiele stron jednocześnie.



8 Jeżeli chcesz zmieścić wszystko, co napisałeś, na jednej stronie, wykorzystaj funkcję Dopasuj, aby upakować swój dokument na jednej stronie A4.

Jak uchronić się przed komputerowym włamaniem

Zabezpiecz swoje hasła

Windows tylko udaje, że troszczy się o twoje hasła. Pokażemy ci, w jaki sposób hakerzy zmuszają go do zdradzania twoich tajemnic.



Zamki można otworzyć, hasła można zgadnąć.

oprac. Sylwester Szczepaniak

Jakie masz hasło? Tajne kombinacje znaków były kiedyś domeną administratorów sieci, ale wraz z upowszechnieniem pecetów oraz dostępu do Internetu prawie każdy ma ich całą listę do zapamiętania. Usługi bankowe przez telefon, e-maile, numery PIN i całe mnóstwo wtyrnych w Sieci z ustawieniami osobistymi wymagają, abyś zakodował w swojej pamięci sporą liczbę magicznych słów. Identyfikacja na podstawie tęczywki w oku jest daleką przyszłością, więc przez najbliższe lata nadal będziemy używać haseł, przedstawiając się niejako naszym komputerom. Nie są one doskonałe - mogą zostać złamane lub odgadnięte...

Rozbite okna

Hasła w Windows są bardzo łatwe do złamania i do odnalezienia w systemie. Ciągi znaków ukazujące się na ekranie pod postacią gwiazdek, gdy logujesz się pod Windows, wychodząc z wygaszacza ekranu czy gdy sprawdzacie pocztę, są przechowywane gdzieś w rejestrze systemu. Umożliwia to ich podglądnięcie za pomocą takiego programu, jak Revelation. Możesz go ściągnąć z wtyrny www.snadboy.com. Po uruchomieniu wcisnij przycisk Target, następnie zaznacz hasło pod postacią gwiazdek i masz je jak na dłoni!

Równie łatwo jest obejść hasło wygaszacza ekranu. Jedyną rzeczą, o jakiej zapomniał Microsoft, jest samoczynne uruchamianie. Niestety powoduje, że CD z włączonym autostartem odpali się automatycznie, a mogą być na nim zainstalowane programy crackujące. Innym sposobem na zdobycie hasła przez hakera jest zainstalowanie aplikacji, która czyta z klawiatury. Są to małe programy, które zapisują każdy wciśnięty klawisz do pliku tekstowego na twardego dysku. Przeglądając go, można znaleźć użytkownika z jego hasłem.



Nie wybieraj oczywistych słów. Haker najpierw spróbuje podać imię twojej dziewczyny lub dziecka.

Jeżeli jesteś na podglądzie, nigdy się o tym nie dowiesz. Program czytający z klawiatury uruchamia się zawsze jednocześnie z rozpoczęciem pracy w Windows i niestety jest on dla nas niewidoczny. Najłatwiejszym sposobem zlokalizowania większości programów szpiegujących jest wykorzystanie Notepadu i wpisanie czegoś charakterystycznego, jak na przykład Jan Masztalski.

Jeżeli twój pecet jest zarażony, zostanie to dodane do pliku tekstowego. Wówczas wybierzesz opcję Znajdź pliki lub foldery z menu Start, w polu z tekstem wpisz to samo i sprawdź, co pojawi się na ekranie.

Większość ludzi używa haseł, żeby dostać się na swoje ulubione strony internetowe. Może to być konto na Hotmailu albo konto w banku. Począwszy od wersji czwartej, Internet Explorer

wyposażono w opcję zapamiętywania użytkownika wraz z hasłem na naszych ulubionych wtyrnych. Nie trzeba chyba mówić, że każdy, kto siedzi przy twoim pececie, ma wtedy pełen dostęp do wszystkich twoich kont. Jeżeli nie możesz znieść myśli o wyłączeniu tej opcji, przynajmniej ustaw hasło w BIOS-ie, aby nikt bez twojej wiedzy nie miał dostępu do twojego komputera.

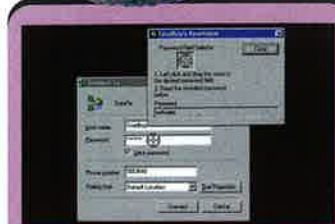
Ala ma hasło

Po tym wszystkim, co tu napisaliśmy, można śmiało rzec, że Windows 9x nie jest systemem dobrze zabezpieczonym przed niepowołanym dostępem. Ściąganie haseł z czyjegoś twardego dysku nie jest trudnym zadaniem, ale intruz wcale nie musi mieć dostępu do twojego peceta. Zgadywanie czyjegoś hasła jest najprostszym sposobem hakowania, więc wymyśl jakies z cyframi, na przykład zastąp wszystkie litery O cyfrą 0. Wszyscy dają dobre rady, jakich haseł używać - zatem zawsze staraj się używać długich słów z cyframi.

Według przeprowadzonych ankiet wiele osób nadal używa przestarzałych powiedzonek. Każdy szanujący się haker najpierw spróbuje wpisać imię twojej dziewczyny, twoje imię czy kilka innych oczywistych słów. Możesz też spróbować sobie klawiaturę odczytując odciski palców. Firma Compaq (www.compaq.com) oferuje specjalny skaner do tego celu, który jest podłączany do portu szeregowego i kosztuje około 600 zł.



The Nationwide Building Society w Wielkiej Brytanii wprowadza nowe bankomaty identyfikujące klientów za pomocą tęczywki oka. Zapewne potrwa to parę lat, zanim oczyma będziemy się logowali, np. sprawdzając e-maile.



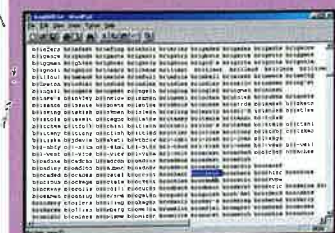
1 Hasła pod postacią gwiazdek w Windows mogą zostać łatwo rozszyfrowane przy użyciu takich programów shareware, jak Revelation, który można ściągnąć z wtyrny www.snadboy.com. Haker potrzebuje tylko paru chwil na złamanie twojego hasła. Musi jedynie uruchomić program, zaznaczyć pole, w którym znajduje się hasło, i gotowe. Twój misterne dobrany ciąg znaków jest ujawniony.



2 Czy czujesz się podenerwowany, gdy ktoś używa twojego komputera? Dzięki opcji zapamiętania haseł w Internet Explorerze, ten ktoś może znaleźć wiele więcej niż tylko historię twoich podróży. Jeżeli opcja ta jest włączona, wszystkie twoje hasła są zapamiętywane i dostęp do twoich kont ułatwiony. Wyłącz ją albo upewnij się, że nikt nie używa twojego peceta, gdy jesteś zalogowany.



3 Myślisz, że hasło wygaszacza ekranu powstrzyma kogoś przed pracą na twoim komputerze? Myślisz się. Microsoft nie wyłączył opcji autostartu dla CD-ROM-u, więc samounichamiająca płyta z programami łamiącymi hasła wyłuska je bez problemu. Musi zawierać plik tekstowy autorun.inf, a w nim linijkę z tekstem open= oraz ścieżkę do aplikacji.



4 Profesjonalni hakerzy nie bawią się zgadywaniem haseł, ale łamią je, używając specjalnych słowników, takich jak ten. Pliki z tymi programami są dostępne na wtyrnych dla hakerów, między innymi hackers.com i zawierają tysiące słów, które jedno po drugim podawane są jako hasła. Czasami zajmuje to całe dnie, więc raczej nie ma zastosowania do domowych komputerów, chyba że masz serwer na stałym łączu.

Klawisz Windows

Klawisz Windows siedzi sobie pozornie beczynnie na klawiaturze, ale do czego służy i jak właściwie działa?

oprac. Sylwester Szczepaniak

Na skróty? Chętnie, zawsze bliżej. Czy chodzi o zaoszczędzenie paru kilometrów i trochę benzyny, czy zbędnego klikania myszką - skróty mogą okazać się nieocenione. Oczywiście nie wszystkie wychodzą nam na dobre. Liczba kłótni między małżonkami, jaką może spowodować jazda samochodem tak zwanym skrótem, jest wszystkim znana. Na całe szczęście ułatwienia w pecetach należą do tej mniej szkodliwej kategorii oszczędności. Jedne z najlepszych i najprostszych skrótów wykorzystuje tajemniczy klawisz Windows.

Oto on: wciśnięty pomiędzy [Ctrl] i [Alt] - klawisz Windows. Niewiele osób wie, po co tam jest, a jeszcze mniej, co on robi. Ten mały klawisz jest kopalnią pełną złotych przydatności, cały do dyspozycji użytkownika Windows. Pojawił się po raz pierwszy z Windows 95 i możliwe, że używaliście go wcześniej do wywołania menu Start, ale potrafi o wiele więcej.

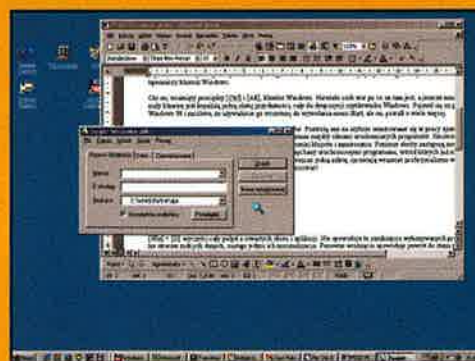
Możecie używać klawisza Windows do różnych skrótów. Pozwól on na szybsze orientowanie się w pracy systemu. Możecie wy-

korzystać te ułatwienia, zamiast żmudnego przetaczania się między oknami uruchomionych programów. Szczepnie mówiąc, nie zaoszczędzi wam to dużo czasu, ale na pewno sprawi mniej kłopotu i zamieszania. Poniższe skróty zastępują normalne funkcje myszki. Jeżeli nie widzisz swojego pulpitu, bo jest on zapchany uruchomionymi programami, wśród których już nie możecie się potapać, z pewnością ci się one przydadzą. Mają jeszcze jedną zaletę - sprawiają wrażenie profesjonalizmu w pracy z komputerem, więc za imponuj znajomym i zacznij je stosować!

Krok po kroku



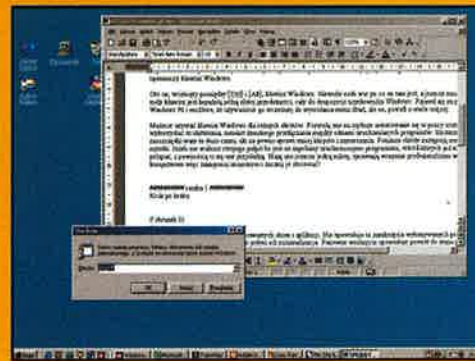
1 [Win] + [D] wyczyści cały pulpit z otwartych okien i aplikacji. Nie spowoduje to zamknięcia wykonywanych programów, więc nie stracisz żadnych danych, nastąpi jedynie ich minimalizacja. Ponowne wciśnięcie spowoduje powrót do stanu poprzedniego i uaktywni ostatnią aplikację, z którą pracowałeś.



3 [Win] + [F] uruchomi opcję Znajdź pliki. Możesz przeszukiwać pliki i foldery swojego peceta, wpisując konkretną nazwę albo jakieś słowo kluczowe. Za pomocą tej aplikacji możesz odnaleźć pliki, które zgubiłeś, bawiąc się skrótem zamieszczonym pod numerem 2....



2 [Win] + [E] uruchomi Eksploratora Windows. Z jego pomocą możecie zarządzać plikami. Ponownie wciśnięcie uruchomi kolejne okno z programem i umożliwi przenoszenie plików między nimi. Pamiętaj tylko, gdzie co umieszczasz!



4 [Win] + [R] włączy opcję Uruchom. Otworzy za jej pomocą katalog, dokument lub adres Internetowy, który wpiszesz we właściwe pole. Jest to szczególnie przydatne, jeżeli nie możesz się dostać do menu Start czy do skrótów na pulpicie w celu uruchomienia programu.

Jak rozmrozić Windows?

Jeśli program się zawiesi i nic mu nie pomoże, skorzystaj z tego poradnika, aby uchronić resztę uruchomionych aplikacji.

oprac. Sylwester Szczepaniak

Gdy nasz pecet odmawia współpracy, najprostszym rozwiązaniem jest kombinacja klawiszy [Ctrl] + [Alt] + [Del]. Mimo że wielu z was musiało się do niej odwoływać, nie wszyscy tak naprawdę znają jej funkcję. Co można jeszcze zrobić w sytuacji, gdy uruchomiona właśnie aplikacja wykona nieprawidłową operację lub zawiesi się? Jeśli znajduje się ona w swoim oknie na pulpicie, możecie przez pewien czas pracować z jej pominięciem, zanim w końcu zacznie ona wchodzić w konflikt z pozostałymi programami. Dojdzie do tego, że i tak będziecie musieli przeładować cały system, a je-

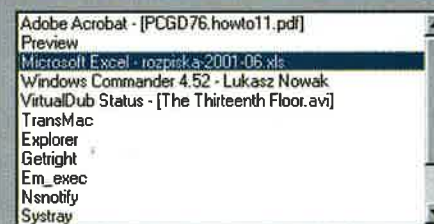
żeli to okaże się niemożliwe - wcisnąć reset lub odłączyć zasilanie. Obie z tych metod odblokowywania programów dają ten sam efekt, chociaż nie są najlepszymi rozwiązaniami. Naciśnięcie przycisku reset na obudowie powinno być ostatecznością.

Trzecim i, jeżeli zadziała, najlepszym wyjściem z sytuacji jest wspomniana kombinacja klawiszy [Ctrl] + [Alt] + [Del]. Po wciśnięciu wszystkich trzech klawiszy naraz (będą wam potrzebne do tego obie ręce) wyświetli się okno z wyszczególnionymi wszystkimi aplikacjami, jakie działają na naszym pececie. Sprawdźcie to kiedyś, a będziecie

szczerze zdziwieni ich liczbą, nawet jeśli jeszcze sami nic nie uruchamialiście. Są to wszystkie programy działające w tle, niezbędne do poprawnego funkcjonowania komputera. Jeżeli jakiś program się zawiesi, możecie zamknąć go właśnie w tym oknie, gdyż wszystkie paski menu w samej aplikacji nie będą działać. Jeśli już zaczniecie używać kombinacji "trzech królów", będziecie się zastanawiać, jak mogliście dawać sobie radę bez niej. Musicie jednak pamiętać, że i ona ma swoje wady, i jeżeli tylko jest to możliwe, wyłączajcie programy, używając ich wewnętrznych poleceń.

Krok po kroku

Zamykanie programu

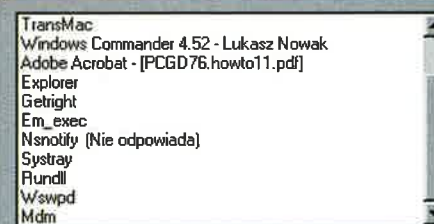


1 Wciśnij jednocześnie [Ctrl] + [Alt] + [Del]. Z reguły najlepiej jest rozpocząć od [Ctrl]. Otworzy się nowe okno z nagłówkiem Zamykanie programu i z listami otwartych aplikacji na białym tle.

OSTRZEŻENIE: Naciśnięcie klawiszy CTRL+ALT+DEL spowoduje ponowne uruchomienie komputera. Nie zapisane informacje we wszystkich aktualnie uruchomionych programach zostaną utracone.

Zakończ zadanie Zamknij system Anuluj

Zamykanie programu

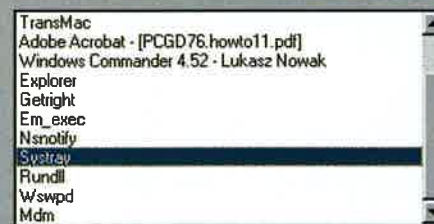


3 Jeżeli program się zawiesi, trzeba nacisnąć [Ctrl] + [Alt] + [Del], aby otworzyć okno Zamykanie programu. Czasami niedziałająca aplikacja będzie miała dopisaną słowo "Nie odpowiada". Trzeba na nią najechać i kliknąć przycisk Zakończ zadanie, a następnie potwierdzić, naciskając Tak na kolejnym oknie z ostrzeżeniem.

OSTRZEŻENIE: Naciśnięcie klawiszy CTRL+ALT+DEL spowoduje ponowne uruchomienie komputera. Nie zapisane informacje we wszystkich aktualnie uruchomionych programach zostaną utracone.

Zakończ zadanie Zamknij system Anuluj

Zamykanie programu

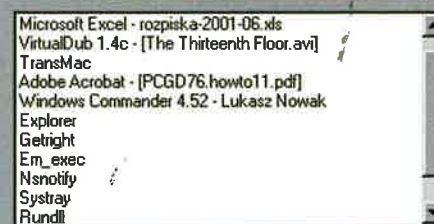


2 Możecie się przemieszczać wśród otwartych programów paskiem po prawej stronie białej części okna. Należy nacisnąć Anuluj, aby zamknąć okno, a program po uruchomieniu zostanie wyświetlony na samej górze listy.

OSTRZEŻENIE: Naciśnięcie klawiszy CTRL+ALT+DEL spowoduje ponowne uruchomienie komputera. Nie zapisane informacje we wszystkich aktualnie uruchomionych programach zostaną utracone.

Zakończ zadanie Zamknij system Anuluj

Zamykanie programu



4 Ponownie wciśnięcie [Ctrl] + [Alt] + [Del] umożliwia restartowanie komputera. Możecie także wybrać opcję Zamknij system, która zrobi dokładnie to, o co ją prosicie. Jeżeli tylko istnieje taka możliwość, wykonajcie to przez menu Start, ale gdy nie ma innego wyboru - jest to najlepsze rozwiązanie.

OSTRZEŻENIE: Naciśnięcie klawiszy CTRL+ALT+DEL spowoduje ponowne uruchomienie komputera. Nie zapisane informacje we wszystkich aktualnie uruchomionych programach zostaną utracone.

Zakończ zadanie Zamknij system Anuluj

Set-Top Boxes

No i czemu masz taką zakłopotaną minę? Urządzenie o nazwie Set-Top Box (STB - nikt jeszcze nie wymyślił polskiego odpowiednika) umożliwia podłączenie się do sieci Internet za pomocą telewizora... oto jak się to dzieje.

oprac. Łukasz Nowak

Niewiele rzeczy wywołało tyle zakłopotania w ostatnich latach, co STB, głównie z tego względu, że pod to określenie podciąga się bardzo różne urządzenia: od odbiorników cyfrowej telewizji poczynając, aż po rozbudowane gry wideo. Z powodu braku dokładnego sprecyzowania celów i zadań stawianych przed tymi konstrukcjami, STB były przez lata ignorowane przez europejski rynek, gdy tymczasem na innych kontynentach zabawki, takie jak Cdi czy 3DO wprowadziły zupełnie nową jakość w użytkowaniu telewizora. Sytuacja ta zmienia się obecnie wraz z rosnącą popularnością te-

lewizji cyfrowej (a szczególnie kanałów filmowych i sportowych), gdzie używanie rozmaitych dekodów jest konieczne, a przy tym są one wypożyczane za darmo. Na potrzeby tego artykułu mianem STB będziemy określać dowolne urządzenie umożliwiające dostęp do Internetu za pomocą zwykłego telewizora. Najpopularniejszym zastosowaniem STB jest wysyłanie i odbieranie e-maili.

Podstawowymi zaletami użytkowania STB w porównaniu z pecetem są: wygoda i koszt. Wystarczy bowiem podłączyć do urządzenia do linii telefonicznej i telewizora... i nic poza tym. Żadnego zawieszania się (a przynajmniej nie za często), żadnych błędów i wirusów (a przynajmniej niezbyt wiele - niektóre usługi na zachodzie zostały już złamane przez hakerów) i co najważniejsze: prostota wynikająca z wciskania pojedynczych klawiszy. Narażając się na opinię seksisty, można stwierdzić, że STB zostały stworzone dla żon, siostr i matek pokolenia konsolowców. Bowiem gdy "brzydza płeć" lata po wszechświecie, nie znajdując tam nic lepszego do roboty niż odstrzeliwanie głów Obcym, współczesna kobieta widzi ważniejsze powody, aby przyłączyć się do zabawy. Fakt ten stwarza potrzebę wprowadzenia poważnych zmian w interfejsie przeglądarki, co na dłuższą metę uczyni surfowanie, czatowanie i e-mailowanie łatwiejszym i bezpieczniejszym.

Z racji braku lepszej nazwy...



Kolejny pomysły, jednak raczej kosztowny w obsłudze wynalazek - Amstrad Em@iler.

Równie istotne są także różnice w kosztach. Najtańszy komputer przystosowany do podłączenia do Internetu to wydatek minimum 2000 zł, co nie jest małą kwotą, jeżeli ma być używany tylko do tego, aby raz dziennie wysłać list i co jakiś czas sprawdzić pogodę. Natomiast najtańsze STB są darmowe, a jeśli trzeba za nie zapłacić, to ich cena nie przekracza 1500 zł. Nietrudno się zatem dziwić, że producenci pecetów zastanawiają się, jaki procent ich rynku przestanie istnieć, gdy domowe STB na dobre zostaną wprowadzone do użytku.

Oczywiście jest także ta druga strona. STB został zaprojektowany tak, aby spełniać dowolne wymagania każdego użytkownika i w efekcie nie jest w stanie zadowolić nikogo. Uwzględniając wielkość telewizora i od-



Internet TV firmy Bush jest teraz dostępny w cienie obudowy, bez ekranu oczywiście.

ległość, z jakiej się go ogląda, strony sieci Web musiałyby być przeprojektowane, co wiązałoby się z dużymi kosztami ze strony providerów i właścicieli serwisów. Co więcej, dostarczenie nieregulowanego dostępu do Sieci w domu jest wodą na młyn brukowców. "Niemowlę zdeprawowane przez internetowego zbrojnika" jest nagłówkiem, którego żadna korporacja nie zaryzykuje. Z tego powodu większość ofert dostępu do Sieci przez STB jest ograniczona do raczej nudnych serwisów - głównie handlowych. Mimo to w niedługim czasie po wprowadzeniu tego typu urządzeń wyniki są obiecujące. Na polskim rynku wszystkie platformy telewizji cyfrowej zapowiadają wprowadzenie jakiejś formy dostępu do Internetu przez swoje sieci. Jednak na konkretne rozwiązania przyjdzie nam zapewne jeszcze trochę poczekać.

Istnieje także sporo samodzielnych urządzeń, które rezygnują ze współpracy z pecetem i telewizorem na korzyść wbudowanego wyświetlacza LCD. Amstrad Em@iler potrafi tylko wysłać e-maile i cyfrowe fak-

Urządzenia z pierwszej serii STB nadal są dostępne, ale wkrótce zostaną zastąpione przez doskonalsze modele.

sy, ale oferuje książkę kontaktów z możliwością dokonania 700 wpisów, kalkulator, telefon i cyfrową automatyczną sekretarkę. Jednak ceny usługi w granicach kilkudziesięciu groszy za każdy list bardzo ograniczają jego przydatność dla zwykłych użytkowników.

Podobne urządzenia, takie jak Gateway TouchPad, Netpliance I-Opener oraz 3Com Audrey, są obecnie bardzo intensywnie testowane w Stanach, a wprowadzone niedawno przez Intela Dotstation wyraźnie wskazuje, że firma nie zamierza ograniczać się do dostarczania użytkownikom wyłącznie kawałków krzemu. Czy tego typu urządzenia sprawią, że kiedyś nawet STB staną się bezużyteczne? Czas pokaże. □



Jedynym w pełni dostępnym rozwiązaniem TV/Internet jest obecnie Bush Internet TV.

Niebieskozęby przyjaciel

Bluetooth

Normalnie, niebieski ząb oznaczałby pilną wizytę u dentysty. Ale precz z borowaniem i plombami, najwyższa już pora, aby wysunąć antenę i połączyć się z przyszłością.

oprac. Łukasz Nowak

Po pierwsze, krótkie pytanie: Jak wygląda tylna część twojego peceta? No i jak? Jeżeli choć trochę przypomina nasze, to reprezentuje sobą totalny chaos składający się z ciągnących się w nieskończoność kabli. A czy nie byłoby rewelacyjnie, gdyby ta masa przewodów po prostu nie istniała, gdybyś nie musiał się zastanawiać, która wtyczka pasuje do danego gniazdka, a sprzęt nie miał żadnych wyprowadzeń poza obudowę? Pewnie, że byłoby lepiej. Dzięki technolo-

gii Bluetooth ten magiczny obraz pustego biurka nie jest wcale tak odległy, jak sądzisz.

Nordyckie nowinki

Mimo że dopiero teraz zaczyna nabierać realnych kształtów, to cała zabawa z Bluetooth rozpoczęła się całkiem dawno temu. W roku 1994 firma Ericsson Mobile Communications rozpoczęła prace nad stworzeniem taniego i pobierającego mało prądu interfejsu radiowego. Celem przedsięwzięcia była technologia pozwalająca połączyć telefony komórkowe z innymi urządzeniami i to bez używania kabli. W trakcie swoich

Wikingowie, łodzie i Niebieskozęby

No dobra, otóż Bluetooth na pewno nie ma nic wspólnego z dentystami, ale skoro tak, to skąd, u diabła, wzięła się ta dziwna nazwa? No cóż, Harald Bluetooth był duńskim królem - chociaż w zasadzie jego nazwisko brzmiało Blåtand, co tłumaczy się na Niebieskozęby. Pan Blåtand żył sobie w dziesiątym stuleciu i słynął z tego, że sprawiał, iż ludzie zaczynali ze sobą rozmawiać, a także z powodu zjednoczenia Danii i Szwecji.

Wykorzystując do maksimum talenty duńskiego króla, Specjalna Grupa Zainteresowania - Bluetooth użyła nawet runicznych odpowiedników liter H oraz B jako symboli nowoczesnej technologii bezprzewodowej. A samo nazwisko Niebieskozęby pojawiło się dlatego, że stary dobry Harald uwielbiał jagody i prawie zawsze miał niebieskie zęby!



Wykorzystując do maksimum talenty duńskiego króla, Specjalna Grupa Zainteresowania - Bluetooth użyła nawet runicznych odpowiedników liter H oraz B jako symboli nowoczesnej technologii bezprzewodowej.

A samo nazwisko Niebieskozęby pojawiło się dlatego, że stary dobry Harald uwielbiał jagody i prawie zawsze miał niebieskie zęby!

Co przyniesie przyszłość

Kabel

Telewizje kablowe ociągają się w implementacji jakiegokolwiek dostępu do Internetu, ale pojawiają się już pierwsze działające systemy. Teoretycznie takie łącze oferuje znacznie większą szybkość niż STB, gdyż dane będą przechodzić przez szerokopasmową sieć, a nie linię telefoniczną. Jednak widząc problemy techniczne, z jakimi borykają się operatorzy, należy bardzo ostrożnie podchodzić do sprawy. Trzeba jednak dodać, że w USA jest to podstawowa forma szybkiego dostępu do Sieci i w tamtych warunkach sprawdza się rewelacyjnie.

Sieciowe AGD

Rozwój STB mógłby hamować fakt, że Internet jest zbyt duży i zbyt istotny, aby ograniczać go do pojedynczego urządzenia. Dom niedalekiej przyszłości może być wypełniony rozmaitymi sieciami, połączonymi przez Bluetooth albo jakiś inny protokół bezprzewodowy. Na horyzoncie pojawia się już także

kolejna generacja peryferiów - na przykład Hewlett-Packard P60 umożliwia odbieranie i drukowanie (ale nie wysyłanie) listów e-mail bezpośrednio za pomocą konsoli drukarki.

Komórki

Wielkim sukcesem ostatniej dekady było upowszechnienie telefonów komórkowych, będących już trzecim najpopularniejszym urządzeniem elektronicznym po telewizorze i zestawie stereo. Są one jednak ograniczone pod względem szybkości i kosztów. Nie da się ukryć, że serwisy w wersji WAP nie potrafią sprostać wszystkim oczekiwaniom, ale następna generacja telefonów na pewno będzie mogła wykorzystywać telewizory - znacznie podnosząc ich funkcjonalność, jako urządzeń umożliwiających dostęp do Internetu.



Telefony komórkowe mogą stać się internetowymi przeglądarkami przyszłości.



Położ telefon obok laptopa i "jesteś w domu" - bezprzebież mowa synchronizacja!



Nie, nie jest to klocek domino, to moduł Bluetooth i ma on mniej więcej wielkość zapałki.

badania Ericsson doszedł do wniosku, że potencjał możliwych zastosowań takiego łącza krótkiego zasięgu jest praktycznie nieograniczony. W efekcie spec od komórek połączył swe siły z firmami takimi jak: IBM, Nokia, Toshiba oraz Intel i stworzyli tak zwaną Grupę Specjalnego Zainteresowania - Bluetooth (www.bluetooth.com), której celem miało być badanie i wdrażanie technologii związanej z bezprzewodową komunikacją. Wszystko to brzmi pięknie, ale jak właściwie działa Bluetooth i dlaczego mamy sądzić, że jest to najlepsza rzecz, jaką wynaleziono od momentu wynalezienia żarówki?

Bez przewodów

Obecnie podstawowym celem prac nad Bluetooth jest uproszczenie komunikacji pomiędzy urządzeniami, a także siecią Internet w sytuacjach takich, jak synchronizacja

Wyposażenie

Bush Internet TV

Nie jest to typowy STB, gdyż ma swój własny kolorowy telewizor 14", jest to jednak najbardziej użyteczna zabawka na rynku. Kontrola rodzicielska może zostać włączona na dowolne strony WWW, a listy elektroniczne mogą zawierać nawet bardzo duże załączniki. Możliwe jest także nabywanie samego STB wraz z usługą i podłączenie całości do zwykłego telewizora. www.bushinternet.com

BT Easicom TV3

Tradycyjny wygląd i podstawowe możliwości. Podobnie jak Amstrad Emailer, oferuje on prostą obsługę poczty elektronicznej (bez załączników) i wymaga dodatkowych opłat za każde połączenie. Może wystarczyć, jeżeli nie potrzebujesz nic poza najprostszym e-mailem i kolejnym organizatorem. Jest dostarczane z pełnowymiarową klawiaturą. www.bt.com

Sega Dreamcast

Nadal jedno z najbardziej uniwersalnych STB na rynku. Łączy bardzo mocną konsolę do gier i dostęp do portalu DreamArena umożliwiającego granie online, obsługę e-maili i surfowanie. Cena, choć niezbyt niska, ma niedługo spaść. Minusem jest powolny modem: 33 Kbps, a wycofanie się przez Sega z produkcji tej zabawki sprawia, że może to być tylko tymczasowe rozwiązanie. www.sega-europe.com

Sony Playstation 2

Nawet jeżeli uda ci się to kupić, będziesz musiał poczekać przynajmniej kilka miesięcy na dostęp do Internetu, a do tego trzeba będzie postarać się o dodatkowe urządzenia sieciowe. Jednakże Sony pompuje miliony w swoją platformę, więc można się spodziewać pełnej obsługi poczty i surfowania pod koniec przyszłego roku. www.playstation2.com



-I kto to mówi?

Cała ta paplanina o Bluetooth może brzmieć jak fantastyka i rzeczywistość - jest to sprawa przyszłości, ale zapewne chciałbyś się dowiedzieć, gdzie w naszej erze można spotkać takie zabawki. No cóż, pomimo faktu, że oferta Bluetooth jest wciąż bardzo ograniczona, to istnieje kilka firm, które odważyły się wysunąć na czoło peletonu i wprowadzić do sprzedaży takie produkty. Poza telefonami Ericssona (www.ericsson.com), Psion (www.psim.co.uk) oraz HandSpring (www.hand-spring.com) opracowują moduły Bluetooth, słuchawki i mikrofony do swoich palmtopów. Notebooki firmy IBM także zostaną wyposażone w łączą Bluetooth, a ponadto Sony trzyma jakiegoś asa w rękawie. A to tylko największe z firm, które powoli, ale stanowczo powołują technologię Bluetooth do komercyjnego życia. Można mieć uzasadnioną nadzieję, że już za kilka lat kable będą należały do relikwii przeszłości. Nie możemy się już doczekać!



Czy tak będzie wyglądał zegarek tego millennium - Swatch?



Może to wyglądać, jak głośnik z kawałkiem plastiku, ale tak naprawdę jest to stacja bazowa Bluetooth.

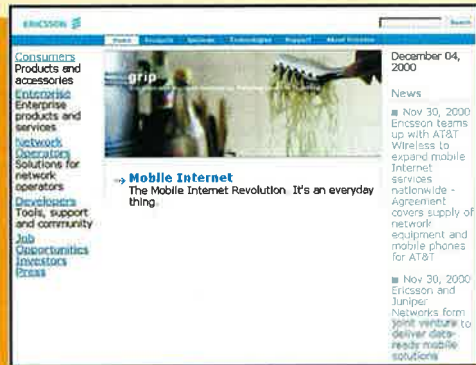
danych. Upraszczając, cała sprawa ma polegać na stworzeniu języka, w którym pecetowe peryferia: komórki, palmtopy i wszelkie inne robactwo będzie mogło ze sobą swobodnie "pogawędzić". Ta

beprzewodowa technologia ma się stać standardem, który całkowicie zastąpi kable i umożliwi na przykład ustawienie drukarki obok komputera (co wystarczy, aby mogła drukować) albo uaktualnianie danych w telefonie wyłączając przez umiejscowienie go w pobliżu peceta.

Mimo że urządzenia nadal będą potrzebowały zasilania, a w związku z tym i kabla lub baterii, to wszystkie przewody połączeniowe zostaną zastąpione przez moduły Bluetooth, które będą wbudowane w telefon, komputer czy drukarkę. Będą one wykorzystywały częstotliwości radiowe dostępne na całym świecie, ułatwiając tym samym współpracę urządzeń z różnych stron świata. W modułach Bluetooth wykorzystane zostaną także małe procesory, których zadaniem będzie obsługa połączeń pomiędzy różnymi rodzajami sprzętu, konwertując dane w razie potrzeby i zapewniając identyfikację, aby ograniczyć kon-



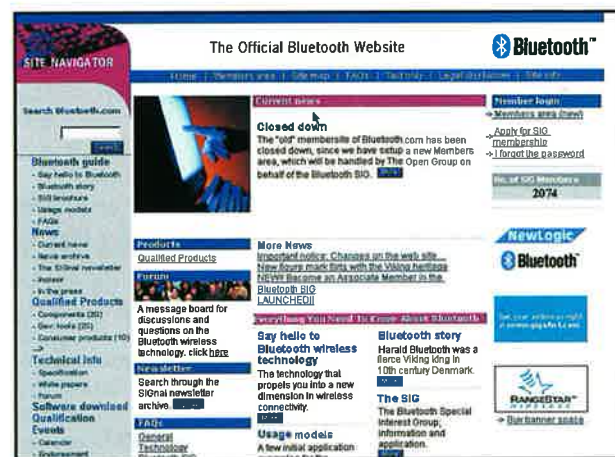
Uważaj: telefony Bluetooth firmy Ericsson mogą pojawić się łąka moment.



Jako inicjator tego bezprzewodowego zamieszania Ericsson na swojej stronie (www.ericsson.com) prezentuje sporo ciekawych informacji na ten temat.

takt tylko do tych urządzeń, które wybierze użytkownik.

Dzięki technologii Bluetooth całe grupy urządzeń będą w stanie aktywnie ze sobą "rozmawiać", wymieniać i synchronizować dane w promieniu 10 metrów. Ten zasięg może zostać zwiększony nawet do 100 metrów z wykorzystaniem dużej anteny i ze zwiększonym poborem prądu. Każdy



Oficjalny serwis Bluetooth dostarcza wszelkich informacji na temat bezprzewodowej technologii.

moduł będzie jednocześnie obsługiwać jeden kanał danych albo trzy strumienie głosowe, dzięki czemu znacznie uprości się, na przykład, prowadzenie telekonferencji. Mimo że przepustowość magistrali Bluetooth nie jest szokująca (64 Kbps) i jest sporo wolniejsza niż w przypadku zwykłych połączeń Ethernet (10 Mbps) czy interfejsów działających na podczerwieni (4 Mbps), to nadal jest to więcej niż dla zwykłego modemu (56 Kbps). I nie trzeba się martwić o żadne sprawy w rodzaju "widoczności", jak to ma miejsce przy zastosowaniu podczerwieni.

Gadające lodówki

Podobnie jak w interfejsie USB, Bluetooth nie wymaga skomplikowanej instalacji ani denerwujących restar-



Odetnij przewody i załóż na głowę bezprzewodową słuchawkę Bluetooth.

twierdzą, że do roku 2005 nawet 1,7 miliarda urządzeń będzie fabrycznie wyposażona w moduły Bluetooth - podobnie jak większość dzisiejszych komputerów, które mają złącza USB. A kiedy technologia zostanie w końcu udostępniona wszystkim klientom, wydaje się bardziej niż prawdopodobne, że szybko stanie się popularna, nie tylko ze względu na prostotę użytkowania, ale także ze względu na niewielkie rozmiary urządzeń oraz ich elastyczność. Kto wie, być może za kilka lat magnetowidy będą "rozmawiały" z telewizorami, a lodówki powiadamiały komputer, że kończy się ich zawartość i zamawiały zakupy przez Internet!



OK, ona się uśmiecha, a jej komórka najwyraźniej gada z palmtopem.

MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,
DREAMCAST W KRAJU
W SUPERCENIE.

HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI,
NA DREAMCASTA SĄ HICIAKI.

CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,

TU SIĘ KRYJE NASZ ZAŁĄŻEK,
BO NAJLEPSZY MAMY KRAŻEK.

NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,
GDY DREAMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.

PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNET UWIERZYSZ,
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.



128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją.
kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:
Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,
Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywkę.



Dostępny jedynie
w najlepszych sklepach na terenie kraju.

Więcej informacji znajdziesz:
www.dreamcast.pl



Lanser.net

Wylączny dystrybutor:
Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. 055 2 363 363
fax 055 2 363 366

Zrób sobie grę na Xboksa

Został już niecały rok do planowej premiery superkonsoli Microsoftu! Nie zostawia to nam zbyt wiele czasu na opracowanie kasowego hitu, który zdominuje rynek gier na Xboksa.

oprac. Łukasz Nowak

Jak nietrudno się domyślić, Microsoft chciałby stworzyć na bazie swojej konsoli głównego konkurenta dla PlayStation 2. Dla niektórych jest to po prostu pecet w pudełku, czyli kolejny

kiego wydawcy. Jest to wyraźnie widoczne na rynku konsol, gdzie technologia sprzętowa jest opatentowana i należy do jednej firmy - w tym przypadku firmy Microsoft. Aby móc cokolwiek napisać, trzeba pracować w jednej z firm, które wykupiły sobie prawo do produkcji gier dla Xboksa. Jak na przykład Electronic Arts, która ogłosiła swoje przystąpienie do projektu Xbox w grudniu 2000 roku.

"Rozpoczęcie produkcji oprogramowania jest dzisiaj rzeczywistością trudną", potwierdza Ian Shaw - dyrektor technologiczny EA. Tak więc pierwszym krokiem do napisania gry na Xboksa jest, całkiem dosłownie, prosba o pracę? "Tak. Dobrzy kandydaci muszą się pochwalić kombinacją doświadczenia, kwalifikacji i zapału. Doświadczeniem może być praca w przemyśle, wakacyjna praktyka, pozycja testera, hobby, a nawet kariera nie związana z grami - ostatnio zatrudniamy także ludzi z telewizji. Kwalifikacje zazwyczaj oznaczają wyższe wykształcenie w odpowiedniej nauce technicznej lub sztuce. Z kolei zapał musi istnieć, aby móc pracować w zespole i poświęcać cały swój czas projektowi."

Krok drugi: rozpocznij pre-produkcję

Profesjonalni programiści spędzają przynajmniej trzy miesiące przed rozpoczęciem każdego projektu na planowaniu. Część zespołu przygotowuje szkice,

pozostali badają potrzebne fakty i analizują powodzenie konkretnego gatunku gier na ryn-

ku. Poza pomysłem i fabułą niezbędne jest także przewidzenie tego, jak zachowa się gra na różnych wersjach sprzętu.

"Współpracowałem ściśle z Microsoftem w dniach powstawania biblioteki Di-



Gra *Malice* opracowywana przez firmę Argonaut prezentuje efekty oświetlenia i teksturowania w wykonaniu kości nVIDIA.

rectX". mówi Shaw. "Mieliśmy kontakt z osobami odpowiedzialnymi za dialog z programistami, ponieważ musieliśmy otrzymywać próbne wersje i dokumentację. Organizowali oni także konferencje, na których projektanci sprzętu prezentowali rozmaite aspekty budowy konsoli. Następnie wsparcie techniczne projektu Xbox musiało udzielić odpowiedzi na wszystkie nasze pytania zdawane w trakcie poznawania szczegółów technicznych!"

Pakiety dla programistów, które w przypadku Xboksa nazywają się XDK, są oficjalnymi, zoptymalizowanymi platformami programistycznymi, które pozwalają twórcom skupić się na wyglądzie gry, a nie na walce z problemami technicznymi. XDK używane przez EA opierają się na znanych architekturach firm Intel oraz nVIDIA, wraz z biblioteką Microsoft DirectX 8. Każdy, kto ma już doświadczenie na tym polu, jest w domu.

"Taki pakiet dla Xboxa składa się z narzędzi i bibliotek potrzebnych do kontrolowania konsoli", kontynuuje Shaw. "Daje to nam możliwość optymalnego wykorzystania wszystkich elementów sprzętu. Oczywiście, Xbox jest zbudowany z elementów pochodzących z branży PC - a cały XDK opiera się na obsłudze DirectX. Dlatego dla programisty pecet i Xbox zaczynają wyglądać bardzo podobnie."



Abe pojawił się już na pecetach i PlayStation. Teraz wkracza w świat 3D na Xboksa.

Używając tych pakietów Shaw i jego zespół opracowują aplikacje symulujące zachowanie się kluczowych elementów gry, takich jak: współpraca z kontrolerami, wydajność grafiki czy jakość dźwięku. Takie prototypy są zawsze bardzo nieeleganckie i niedopracowane, ale na podstawie ich zachowania EA może przewidzieć reakcje końcowego produktu. "Przypomina to eksperymenty z fizyki", przyznaje się.

Wyniki z tych wczesnych testów trafiają do artystów i projektantów w postaci "budżetu" na rozmiar tekstur, poziom detali, animacje, dźwięk i pamięć, którą mogą dysponować. Dla każdego gatunku gier wszystkie te elementy są różnie zbilansowane - i tak symulacja wyścigów lepiej oddaje wrażenie dużej prędkości, a animacja piechu- ra musi przede wszystkim dokładnie odwzorowywać ruchy postaci.

Krok trzeci: zacznij programować

Kiedy przychodzi do implementacji opracowanego pomysłu, należy mieć na uwadze różnice pomiędzy grami na PC i Xboksa. Pomimo że konsola wygląda bardzo podobnie do peceta, to w kwestii programowania Shaw wyraźnie zaznacza, że: "Trzeba pamiętać, że w ostatecznym rozrachunku Xbox jest konsolą - więc gracz będzie ją odbierał zupełnie inaczej. Pojawia się różnica w sposobie grania", podkreśla. "Wynika ona z wielu czynników: gry konsolowe są zazwyczaj odpalane na kanapie, kontroluje się je gamepadem, a odległość od telewizora, który dodatkowo ma sporo niższą rozdzielczość od monitora, jest znaczna."

Jednak ogromna część pracy jest wykonywana na pecetach, z wykorzystaniem mie-

szanki normalnych języków programowania (takich jak C++ oraz XDK). "Całe tworzenie gry jest oparte na modelu gospodarz - cel. Oznacza to, że piszemy gry i tworzymy grafikę na stacjach roboczych PC", wyjaśnia Shaw. "Gospodarz jest podłączony do docelowej konsoli Xboksa, więc zamiast ciągle wypalać płytki w trakcie programowania, co byłoby bardzo powolne, przesyłamy dane przez sieć, aby uruchomić je na końcowym sprzęcie."

Mózgowa robota z tworzeniem obiektów i programowaniem procedur może zająć nawet 14 miesięcy - ale nie należy się tym zniechęcać. Jest to bardzo twórczy czas i zazwyczaj poświęca się go na codzienną współpracę artystów, programistów i projektantów poszczególnych poziomów.

Krok czwarty: przetestuj ją

"Odpluskwanie" - kontrola jakości, testy graczy, balansowanie i dopracowywanie zajmuje około trzech miesięcy czasu poświęconego na post-produkcję. W trakcie tego okresu trzeba się użerać z wersjami alfa i beta - milowymi krokami w ewolucji gry, patrząc, jak poszczególne elementy powoli łączą się, umożliwiając normalną grę. Armie testerów zatrudniane są tylko po to, żeby bez przerwy "łoić" w grę. Brzmi jak zabawa? Nie dostaje się za to dużych pieniędzy, ale testowanie gier jest dla wielu początkiem kariery w branży.

Na tym etapie nadal można wprowadzać zmiany. W pracy dyrektora technologicznego EA Ian Shaw przyznaje, że opracowywanie większości gier na konsolach jest prostsze. "Jak dobrze wiecie, pecet nie jest jednym rodzajem maszyny. Dlatego celowo zmniejsza się skomplikowanie gry i spędza

długie tygodnie na optymalizacji kodu dla różnych konfiguracji komputera. W przypadku konsoli specyfikacja sprzętowa jest sztywna, więc można wykorzystać całe 100 procent mocy. W ostateczności możemy być pewni, że stworzymy efekty, które nie byłyby dostępne dla części słabszych pecetów."

Krok piąty: sprzedaj ją

Gra jest skończona i zaplanowana, zaprogramowana, przetestowana, wypalona na DVD. Teraz trzeba jeszcze zawrzeć umowy z trzema stronami, aby przenieść ją ze studia projektowego na sklepowe półki.

W przypadku konsoli ukończony tytuł musi uzyskać akceptację producenta sprzętu, aby w ogóle mógł się ukazać. Dlatego Microsoft jest pierwszą firmą, z którą trzeba się dogadać. Założmy, że gra odpowiada wszystkim kryteriom Microsoftu - a czemu miałyby być inaczej? - przychodzi czas, aby następni koleś (wydawcy) wyłożyli furę kasy na marketing i promocję. Tym razem jest to EA, która zatrudnia jedną trzecią wszystkich ludzi związanych z produkcją gry: dystrybutorów, których zadaniem jest sprzedaż tytułu. Nie jest jeszcze jasne, w jakich opakowaniach będą dostarczane gry dla Xboksa, ale wydaje się, że podobnie jak przy PlayStation, wszystkie będą miały identyczny kształt i podobną kolorystykę - zieloną, jak nam się wydaje. "Jestem pewny, że pojawi się jednolita stylistyka, jak w przypadku wszystkich konsol", komentuje Ian Shaw. "Ale jest jeszcze trochę za wcześnie, aby mówić o szczegółach..."



Kiedy EA ze swoimi potężnymi, międzynarodowymi kontaktami nie poparł projektu Dreamcast, był to smutny dzień dla konsoli firmy Sega.

Znajomość PC-ta pomaga...

Fakt, że Xbox wykorzystuje wiele technologii znanych z biurkowych pecetów, może okazać się bardzo istotny.

Karta sieciowa

Xbox może działać z sieciami szerokopasmowymi, ale także ze zwykłymi łączami telefonicznymi.

Procesor Intel

Ta diecinka działa z zegarem 733 MHz, tak jak twój Pentium.

Odtwarzacz DVD

Standardowe płytki, takie jak dla większości nowych pecetów.

DirectX

System operacyjny jest właściwie zbiorem sterowników i bibliotek opartych na standardzie Microsoft DirectX 8.

Porty USB

Zostały zmodyfikowane tak, aby nie można było podłączyć do nich na przykład drukarki, ale oferują nieco więcej energii, aby zasilać kontrolery rumble. Architektura pozostała taka sama.

Akcelerator nVIDIA

W wielkim skrócie: GeForce 4 - specjalnie zaprojektowany układ graficzny firmy nVIDIA działa z częstotliwością 250 MHz.

Nowości Sprzętowe

Papilarne bezpieczeństwo



23 kwietnia weszła do sprzedaży najnowsza wersja najsilniejszego z komputerów Acera - TravelMate 739 GTLV. Od poprzedniej wersji różni się bardziej silniejszym procesorem, większym twardym dyskiem i znacznie niższą ceną. Pozostanie natomiast zabezpieczone dostępu do danych poprzez czytnik linii papilarnych.

Travel Mate 739 GTLV jest jednym z pierwszych komputerów wyposażonych w procesor Pentium III 1 GHz w wersji Mobile. Pojawiające się dotąd na rynku komputery przenośne z procesorem 1 GHz wyposażone były w wersję układu przeznaczoną do komputerów biurkowych. Notebooki takie pracowały na akumulatorach do 40 minut, podczas gdy TravelMate 739 GTLV wytrzyma 5 godzin.

Najwydajniejszy komputer serii 730 przeznaczony jest dla osób mających dostęp do poufnych i tajnych danych firmy. Połączenie w jednym komputerze czytnika linii papilarnych, rozszerzenia BIOS-u VBXT10 (pozwalające komputerowi komunikować się z systemem) i programu Wholsit zapewnia najwyższy standard bezpieczeństwa i chroni przed nieuprawnionym dostępem do komputera i danych. Oprogramowanie umożliwiło tworzenie różnych profili użytkowników i przydzielanie im różnych praw dostępu. Pozwala także zakodować ważne dane na dysku twardym, dzięki czemu mają do nich dostęp tylko uprawnieni użytkownicy. Gdy system ma otworzyć zabezpieczony plik, prosi o przytknięcie palca do czytnika linii papilarnych i dopiero po tym potwierdzeniu otwiera go.

Bezpieczeństwo to tylko jedna z zalet Travel Mate 739 GTLV. Kolejną jest duża moc obliczeniowa, którą zapewnia procesor Intel Pentium III 1 GHz (poprzedni model miał procesor taktowany zegarem 850 MHz) z technologią SpeedStep wraz z pamięcią operacyjną 128 MB. Wygodę zapewnia 15,1-calowy wyświetlacz LCD-TFT, największy w notebookach, powiększony do 30 GB dysk twardy i akumulator Graphite Li-Ion, pozwalający pracować poza biurem przez 5 godzin. Dzięki Acer Media Bay można włożyć do komputera napędy 8x DVD-ROM, 24x CD-ROM, nagrywarke 4x4x24 CD-RW, stację dysków o pojemności 120 MB FlexStore LS-120. Standardowo jest w niej umieszczony napęd DVD-ROM.

www.acer.pl

Płaszczak

Firma AB SA wprowadziła do sprzedaży nowy model skanera firmy ARTEC. Model ULTIMA 2000e+ wyróżnia się estetycznym wykonaniem i bardzo małą grubością, dzięki

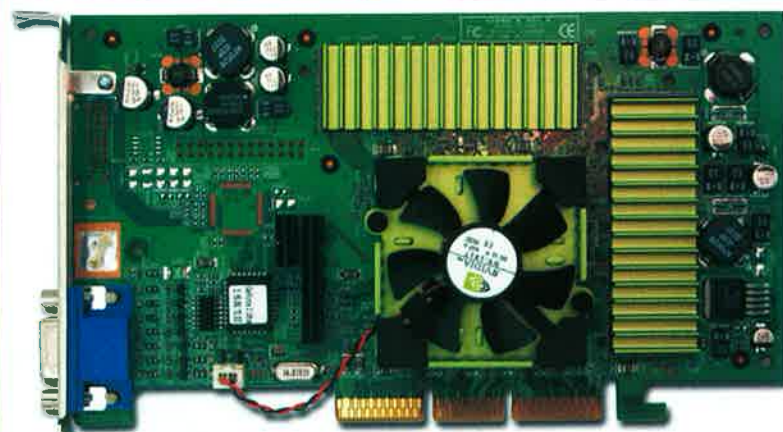
Elsa Gladiac Ultra

Co zrobić, gdy chce się rozbudować komputer o nową kartę graficzną, a w portfelu ma się odpowiednią ilość gotówki? Nic prostszego, jak pójść do sklepu i kupić akcelerator. Jednakże i w tym wypadku można mieć niemały dylemat, zważywszy na fakt, że na rynku można nabyć wiele dobrych kart graficznych.

techNICK

Postaram się opisać akcelerator, który może stać się jednym z potencjalnych komponentów zestawu komputerowego przeznaczonego do ekstremalnego grania. Kartą tą jest Elsa Gladiac Ultra, która pod kilkoma względami powinna zadowolić niemal każdego gracza.

Podstawową zaletą akceleratora jest zastosowanie przy jego konstrukcji kości Nvidia GeForce 2 Ultra, który po niedawno zaprezentowanej GeForce 3 jest obecnie najszybszym produkowanym układem dla komputerów klasy PC. Instalacja nie powinna sprawić zbyt wielu problemów użytkownikowi, gdyż wystarczy włożyć kartę do złącza AGP i przykręcić do obudowy. Następnie zostaje instalacja sterowników oraz dołączonego na krążkach oprogramowania. Ciekawostką jest pełne spolszczenie sterowników oraz związanych z nimi plików pomocy, dzięki czemu nie musimy zgadywać, co oznacza dana opcja, a purysci językowi będą mogli przyklepić się jedynie do kilku niefor-



Elsa Gladiac Ultra jest jedną z najmocniejszych kart graficznych, jakie były testowane w laboratorium CD-Actiona.

tunnich sformułowań (np. "oba oczy"). Wśród różnych ustawień do wyboru znajduje się kilka takich, które warto zaznaczyć, a jest to między innymi możliwość "edycji szczegółów impulsowania monitora". Opcja ta daje zaawansowanemu użytkownikowi praktycznie pełną kontrolę nad jakością wyświetlanego obrazu. Do zestawu dołączono okulary pozwalające na uzyskanie efektu trójwymiarowości, który jest zbliżony do wrażeń rzeczywistych. Jest to możliwe przy dowolnych aplikacjach korzystających ze standardu Direct3D. Ciekawostką jest fakt, że okulary nie są połą-

zione z kartą ani żadnym innym elementem komputera za pomocą przewodu. Jest to możliwe, gdyż producent przewidział umieszczenie pomiędzy wyjściem karty graficznej a wtyczką przewodu monitora specjalnej przejściówki pozwalającej na podłączenie modułu, który wysyła sygnały za pomocą promieni podczerwonych. W oprawce okularów zamontowano odbiornik, plastikową baterię oraz układ elektroniczny odpowiedzialny za naprzemienne zasłanianie oczu, gdy karta graficzna generuje obrazy raz dla lewego, raz dla prawego oka. W porównaniu do konkurencyjnych konstrukcji Elsa 3D Revelator jest doprawdy filigranowym urządzeniem, które mimo wszystko można dopasować do niemal każdej głowy bez obaw o jego uszkodzenie. Konstrukcja zauszników oraz "nosków" jest dobrze przemyślana i sprawia, że nosi się je dość wygodnie.

Mankamentem przy takich możliwościach oraz cenie jest dla mnie brak wyjścia, które pozwalałoby na oglądanie obrazu z ekranu telewizora. Jest to bodajże jedyny zarzut stawiany przeze mnie karcie Elsy, gdyż pod względem jakości wykonania oraz osiągniętych moc drzemia w układzie Nvidia GeForce 2 Ultra pozwala na granie praktycznie we wszystkich

| Test | Jednostka | Elsa Gladiac Ultra 64 MB DDR | WinFast GeForce 2 Pro 64 MB | Asus V7100 Deluxe 32 MB SDRAM | Inno3D AGP GeForce 2 MX 32 MB SDRAM |
|-----------------|----------------------------------------------------------------|---------------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------|
| Quake II | 800x600 16bit
1600x1280 16bit | fps
fps | 272,9
164,3 | 267,3
119,5 | 215,4
64,1 |
| Quake II | 800x600 32bit
1600x1280 16bit | fps
fps | 272,1
107,2 | 247,2
75 | 164,9
42,4 |
| Quake III Arena | Fastest
Normal
HQ 800x600
HQ 1024x768
HQ 1600x1280 | fps
fps
fps
fps
fps | 162,3
152,1
143,3
127,1
53,1 | 152,1
140,3
127,1
75,6
40,6 | 161,7
144,5
90
57,3
21,1 |
| 3D Mark 99 Max | 800x600x16bit | 3DMarks | 5954 | 5927 | 5859 |
| 3D Mark 2000 | Default | 3DMarks | 8017 | 7094 | 4860 |
| 3D Mark 2000 | Benchmark 16bit | 3DMarks | 6563 | 5152 | 3352 |

Komputer testowy: AMD Athlon 1100 MHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows 98 SE

dostępnych rozdzielczościach, a liczba wyświetlanych klatek w ciągu jednej sekundy rzadko spada poniżej wartości pięćdziesięciu ramek.

Elsa Gladiac Ultra jest pozycją, obok której nie można przejść obojętnie. Pomimo pewnych niedociągnięć (brak wyjścia TV) oferuje ogromną moc przetwarzania obrazów trójwymiarowych, a okulary bezprzewodowe Elsa 3D Revelator dopełniają całości. Jeśli szukacie czegoś takiego, to z czystym sumieniem polecam zakup tej karty.

| Elsa Gladiac Ultra | |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| Dane techniczne: | Dostarczył: |
| Procesor: Nvidia GeForce 2 Ultra | Servodata Elektronik Sp. z o.o. |
| Magistrala: AGP 4x | 20-718 Lublin |
| Pamięć: 64 MB DDR | al. Krasnicka 35 |
| Dodatkowo: Okulary 3D (beprzewodowe) | tel./faks (0 81) 525-43-19 |
| Wyjścia TV: brak | |
| Plusy | Minusy |
| • rewelacyjna wydajność | • wysoka cena |
| • świetny efekt 3D w "okularach" | |
| Internet: | Cena: |
| http://www.servodata.com.pl | 1870 zł |
| http://www.elsa.de | |

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu.

CTX

monitory komputerowe

www.ex.ab.pl



17" EX700F
1024x768@90Hz
płaski ekran ExtraFlat
płamka 0,25 mm



17" EX710F
1280x1024@90Hz
obniżony poziom migotania
anty-refleksyjna powłoka AGRAS



19" EX950F
1600x1200@77Hz
najwyższe normy bezpieczeństwa
TCO99

3 lata gwarancji
Door To Door



www.dtd.ab.pl



AB Spółka Akcyjna
Wrocław
tel. (071) 324 05 09
fax (071) 324 05 28

Gdańsk
tel. (058) 345 83 31
fax (058) 345 83 30

Poznań
tel. (061) 843 45 08
fax (061) 843 44 89

Kraków
tel. (012) 425 57 93
fax (012) 655 15 97

Katowice
tel. (032) 259 21 13
fax (032) 259 21 67

Szczecin
tel. (091) 483 76 10
fax (091) 483 76 11

Łódź
tel. (042) 642 47 09
fax (042) 647 12 88

Warszawa
tel. (022) 837 40 60
fax (022) 836 91 90

Nowości
Sprzętowe

ki czemu znakomicie nadaje się do przenoszenia w zwykłej teczce. Jest to jeden z najbardziej płaskich skanerów na świecie. Dodatkowo skaner jest lekki i bardzo łatwy w podłączeniu (tylko przez kabel USB, zbędny jest zasilacz sieciowy). Dzięki temu, że skaner ten nie potrzebuje zasilania sieciowego, możliwe jest podłączenie skanera do portu USB notebooka i skanowanie w dowolnym miejscu, np. w parku czy w samochodzie. Rozdzielczość optyczna skanera wynosi 600 x 1200 dpi, natomiast interpolowana 19 200 dpi. Skaner wykorzystuje technologię CIS, ma także 4 przyciski funkcyjne (e-mail, OCR, copy, scan). Jest kompatybilny z Windows 98/2000/ME. Sugerowana cena detaliczna brutto to ok. 330 zł.

www.ab.pl

Plazmowy gigant



Firma AVC jako wyłączny dystrybutor projektorów multimedialnych i monitorów plazmowych LG wprowadza na polski rynek nowy, 60-calowy panoramiczny ekran plazmowy. Model o symbolu MZ-60PZ10 zapewnia doskonałe parametry zarówno dynamicznego obrazu wideo, jak również grafik i obrazów komputerowych w rzeczywistej rozdzielczości XGA. Obecnie standardem są monitory o przekątnej ok. 40-50 cali, a monitory 60-calowe są nowością na światowych rynkach.

Specyfikacja:
• 60" płaski ekran plazmowy
• Format 16:9
• Rozdzielczość XGA
• Liczba kolorów 16,7 mln
• Kontrast 500:1
• Jasność 400 cd/m²

www.lg.com

JustFive? Nie! JustLink!

Firma AB SA - autoryzowany dystrybutor Ricoh w Polsce - wprowadziła do sprzedaży najnowszą nagrywkę tego producenta. Model MP7200A-DP charakteryzuje się prędkościami zapisu: płyty CDR - 20x, płyty CDRW - 10x oraz odczytu CD-ROM - 40x. Średni czas dostępu wynosi 100 ms, (40x), a transferu danych 33,3 MB/s UDMA Mode2. Urządzenie zawiera interfejs ATA-PI oraz bufor pamięci o pojemności 2 MB. W modelu MP7200A-DP zastosowano jedno z najnowszych rozwiązań technologicznych Ricoh - JustLink (konkurencyjne do technologii Burn-Proof promowanej przez Sanyo). Technologia ta zapobiega wystąpieniu błędów typu underburn buffer, które mogą pojawić się w trakcie nagrywania płyt

Acer CRW1832A

Dane techniczne: Interfejs: ATAPI/E-IDE
Bufor: 4 MB
Zapis CD-R/RW: 10x/8x
Odczyt CD: 32x
Overburning: jest
CD-Text: jest
Inne: Seamless Link

Plusy
• świetny stosunek jakości do ceny
• technologia Seamless Link

Internet:
http://www.cezar.com.pl
http://www.acer.com

Minusy
• czasem długo rozpoznaje CD-RW

Cena:
576 zł

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu skład.

Laserowe rodzeństwo

Acer CRW1832A i CRW1208A

Do tej pory większość urządzeń służących do nagrywania lub wypalania - jak kto woli - danych na płytkach CD-R lub CD-RW była dość droga. Dotyczyło to także nagrywarek sprzedawanych w wersji OEM, czyli jedynie w woreczku, bez oprogramowania i dodatków.

techNICK
Do redakcyjnego laboratorium dostarczono dwa pudełka zawierające nagrywarki produkowane przez firmę Acer. Nie byłoby w tym fakcie nic nadzwyczajnego, gdyby nie cena, jaką sugeruje dystrybutor. Obydwie konstrukcje sprzedawane są w efektywnych pudełkach, w których znajdują się oprócz samych nagrywarek, także sterownik dla środowiska DOS, czysty krążek HSCD-RW (HS - HighSpeed - szybki), przewód audio, instrukcja obsługi w sześciu językach (niestety brak polskiej wersji) oraz oprogramowanie.

Obydwie konstrukcje są niemal identyczne, gdyż różni je tylko szybkość przenoszenia danych na płytki CD-R - model CRW1832A wykonuje to z dziesięciokrotną, a CRW1208A z dwunastokrotną prędkością. Urządzenia wyposażono w stosunkowo duży bufor danych, czyli cztery megabajty pamięci, podczas gdy większość konkuren-



Szybkie i praktycznie niezawodne nagrywarki, które umożliwiają w bezpieczny sposób przeniesienie dowolne dane na krążki CD-R oraz CD-RW.

wraz z potencjometrem, ale także przycisk uruchamiający odgrywanie muzyki z krążków audio bez konieczności angażowania systemu operacyjnego.

Dane przenoszone są bez problemu na prawie wszystkie dostępne dzisiaj nośniki, lecz urządzenia miały problemy z wypaleniem płytek o pojemności 800 i 870 megabajtów. Bez problemu natomiast dało się wykorzystać funkcję Overburning, czyli umieszczanie większej ilości danych na krążku, niż wynosi jego nominalna pojemność.

Jak na razie pisałem głównie o zaletach produktów Acera, dlatego w celu uzyskania równowagi trzeba by wytknąć także wady. Podstawową jest fakt, że w znacznym stopniu zabiera zasoby systemu, przez co praca z innymi aplikacjami podczas zapisu danych może być lekko uciążliwa. Kolejnym mankamentem jest prędkość odczytu danych z płytek audio, która rzadko przekracza wartość ośmiu razy (1200 KB), gdy dane z innych nośników mogą być pobierane nawet z trzydziesto-dwukrotną szybkością. Zdarzyło się także, że pewna płytka CD-RW była dość długo rozpoznawana, lecz po kilkudziesięciu sekundach można było już z niej korzystać.

Ciekawostką jest fakt, że zdarzyło mi się w przedziwny sposób zepsuć krążek CD-RW, którego jak do tej pory nie potrafiły "wyczyścić" żadne nagrywarki - produkt firmy Acer poradził sobie z tym zadaniem po prostu doskonale.

Nero Burning Rom w wersji 5.03.3 oraz Ahead InCD 1.6.9 pozwalają na pełne wykorzystanie możliwości obydwu konstrukcji. Dzięki nim nagramy krążek z danymi, muzyką, filmem (Video-CD), jak również stworzymy dowolne hybrydy.

Acer CRW1832A i CRW1208A to naprawdę udane konstrukcje, które powinny zainteresować każdego, kto ma zamiar nabyć nagrywkę - urządzenia te oferują bardzo duże możliwości za stosunkowo niską cenę. Co ciekawe, za tak niewielkie pieniądze otrzymuje się również świetne oprogramowanie. Po prostu polecam.

Acer CRW1208A

Dane techniczne: Interfejs: ATAPI/E-IDE
Bufor: 4 MB
Zapis CD-R/RW: 12x/8x
Odczyt CD: 32x
Overburning: jest
CD-Text: jest
Inne: Seamless Link

Plusy
• szybsza od poprzedniczki
• wyczyściła "zepsute" CD-RW

Internet:
http://www.cezar.com.pl
http://www.acer.com

Minusy
• wolny odczyt porysowanych płyt

Cena:
664 zł

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu skład.

Internet w zasięgu... klawiszy

Dexxa Internet Keyboard

Internet i multimedia to słowa najpowszechniej obecnie używane, jeśli mówi się o komputerach i rozwoju informatyki na świecie. Coraz więcej pojawia się też akcesoriów, które w nazwie mają jedno z tych pojęć, czy słusznie?

Maciej Lewczuk

Firma Dexxa zaprezentowała jakiś czas temu klawiaturę, która pretenduje do miana urządzenia multimedialnego i internetowego zarazem. Klasyczną konstrukcję mającą sto cztery klawisze wyposażono w dodatkowe dwadzieścia trzy przyciski wykonane z gumy i rozmieszczone w górnej części. Oczywiście, dodatkowe opcje uaktywnione zostają dopiero po zainsta-

Niestety nie udało się zainstalować aplikacji pod "okienkami" z serii Me. Prawdopodobnie, w czasie gdy będziecie czytać ten tekst, na stronie producenta będą już dostępne poprawione sterowniki.

Miękkie klawisze i dobrze rozmieszczone gumowe niebieskie przyciski dodatkowo pozwalają na bezproblemową pracę nawet w późnych godzinach nocnych, gdyż odgłosy pisania nie są zbyt natrączywe. Jak zwykle muszę do czegoś się przyklepić, w tym przypadku do małego klawiszka [Backspace] (kasujący znak po lewej



lowaniu sterownika oraz programu obsługi. Dzięki temu jesteśmy w stanie bez koniecznego klikania lub wybierania kombinacji klawiszy uruchomić ulubione strony internetowe czy najczęściej używane aplikacje. Klawisz "Go" uruchamia dodatkowe Menu, z którego za pomocą klawiszy funkcyjnych [F1-F12] każdy może uruchomić witrynę WWW czy jakąkolwiek inną, wcześniej zdefiniowaną stronę.

stronie kursora), gdyż czasami zamiast niego uruchamia się [BackSlash].

Dexxa Internet Keyboard jest jak na swoją cenę dość ciekawą alternatywą dla klawiatur standardowych i nie- wyposażonych w dodatkowe przyciski oraz funkcje.

Do zestawu dołączono trzy dyskietki zawierające oprogramowanie dla takich platform, jak Microsoft Windows 95/98, NT i 2000.

Dexxa Internet Keyboard

Dane techniczne: Podłączenie: port PS/2
Klawisze: 127
Dodatkowe: 23 przyciski multimedialne
Mechanizm: miękka

Plusy
• świetny program obsługi
• dobre rozmieszczenie klawiszy multimedialnych

Internet:
www.mo.pl/www.dexxaweb.com

Dostarczył: Multioffice Sp. z o.o.
30-390 Kraków
ul. Zawia 65 D
tel. (0 12) 262-41-14
faks (0 12) 262-41-16

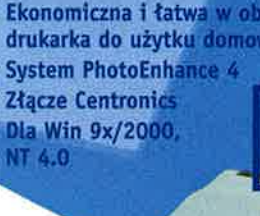
Minusy
• problemy z Windows Me

Cena:
77 zł

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu skład.

Drukarki z klasą

- Urządzenie dla profesjonalistów
- Rozdzielczość do 2880 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Najmniejsza kropla - 3x10⁻¹ l
- Do 13 str./min
- Złącze Centronics, USB i RS 423
- Dla Win 3.1x/9x/2000, NT, DOS, Mac OS 8.1 i wyższe

[EPSON® 980]
STYLUS™ COLOR[EPSON® 880]
STYLUS™ COLOR[EPSON® 680]
STYLUS™ COLOR[EPSON® 580]
STYLUS™ COLOR

- Wyjątkowo łatwa w obsłudze
- Rozdzielczość do 1440 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Złącze USB
- Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

[EPSON® 480]
STYLUS™ COLOR

Wszystkie drukarki atramentowe EPSON® wykonane są w technologii EPSON Micro Piezo, dzięki której osiąga się najmniejszy rozmiar kropli - i najwyższą rozdzielczość.

Każda z nich umożliwia stosowanie różnorodnych nośników (specjalnych papierów, folii, naklejek, prasowanek, itp.)

FOR EVER Sp. z o.o.
Generalny dystrybutor EPSON na Polskę
Biuro handlowe: ul. Franciszka Kawy 44,
01-496 Warszawa
www.for-ever.com.pl
infolinia handlowa 0800 208 935

EPSON®

Nowości Sprzętowe

z bardzo dużą szybkością. Różnica pomiędzy tymi dwoma technologiami polega na długości przerwy występującej w przypadku przerwania nagrywania (z powodu utraty ciągłości dopływu danych) i ponownego jego rozpoczęcia. W przypadku Burn-Proof wynosi ona 40 mikrometrów, a w technologii JustLink tylko 2 mikrometry!

www.ab.pl

Ulepszony elcdek



Firma Sony poszerzyła ofertę monitorów LCD o nowy model - Multiscan M51D. Jest on bratem znanego już na naszym rynku panelu M51. M51 i M51D są monitorami o przekątnej 15,1" (39 cm) i polu roboczym 307 x 230 mm, ze średnicą plamki 0,30 mm, współczynnikiem kontrastu 300:1 i jasnością 200 cd/m². Kąt widzenia w poziomie wynosi 140°, a w pionie 120 stopni. Elementem odróżniającym od siebie te dwa urządzenia jest zastosowane wejście wideo. M51D wyposażony został w złącze cyfrowe (DVI-I). Standard DVI (Digital Visual Interface) pozwala na pracę zarówno z sygnałem cyfrowym, dzięki któremu przesyłany obraz wolny jest od zakłóceń synchronizacji i przekłamań kolorystycznych, jak i tradycyjnym, analogowym. M51 zawiera standardowe 15-pinowe gniazdo D-Sub. Rekomendowana przez producenta rozdzielczość obrazu obu urządzeń wynosi 1024 x 768 pikseli przy odświeżaniu na poziomie 75 Hz. Dzięki zastosowaniu funkcji ADS (Advanced Digital Smoothing), która odpowiada za ostrość konturów na całej powierzchni ekranu, nawet praca w niższych rozdzielczościach nie oznacza utraty jakości obrazu. Mechanizm kontroli kolorów RGB pozwala zmieniać temperaturę barw bez wpływu na poziom kontrastu i jasności. Zarówno M51, jak i M51D posiadają funkcję autokalibracji, dzięki której same dostosowują, odpowiednio przetwarzają i ustawiają sygnał wizyjny docierający do monitora z komputera. Dzięki dodatkowemu adapterowi mogą pracować zarówno z komputerami PC, jak i Apple.

Ekran w obydwu panelach mają zaledwie 48 mm grubości, dzięki czemu zajmowana przez nie powierzchnia na biurku jest niewielka. Ruchome podstawy pozwalają na ustawienie ekranu pod kątem 30 stopni - pozycję najbardziej ergonomiczną dla użytkownika. Można je także po odczuciu podstawy powiesić na ścianie. Monitory wyposażone zostały w stereofoniczne głośniki oraz wyjście minijack umożliwiające korzystanie ze słuchawek. Panele spełniają restrykcyjne wymogi normy TCO'99 i wyróżniają się wyjątkowo niskim zużyciem

Koncert na dwa, a nawet sześć głosów

Abit Home Theater AU10

Czy ktoś wie, co produkuje firma Abit? Taaak? Tylko płyty główne? A figa z makiem... Karty graficzne, muzyczne, a nawet zestawy głośnikowe. Nic w tym dziwnego, ponieważ wiele firm rozpoczęło projektowanie i produkcję różnych urządzeń potrzebnych do składania komputerów klasy PC. Jeśli chce się zarabiać, trzeba być elastycznym.

techNICK

Tym razem mam przyjemność przedstawić czytelnikom CD-Actiona kartę muzyczną Abit AU10. Dzięki układowi ForteMedia 801 urządzenie to oferuje obsługę większości znanych obecnie standardów kodowania dźwięku oraz jego obróbkę i to na dość wysokim poziomie. Dzięki temu można cieszyć się z muzyki i odgłosów w grach, i programach działających w środowisku DOS-a (zgodność z SoundBlasterem Pro), a obsługa standardu AC'97 zapewnia bezproblemową pracę z systemami Microsoft Windows. Ciekawostką jest możliwość podłączenia nie tylko stereofonicznych głośników, ale też sześciu kolumn pracujących w systemie 5.1. Oznacza to ni mniej, ni więcej, tylko to, że możliwe jest dekodowanie dźwięku przestrzennego podczas oglądania filmów z płyt DVD.

W pudełku oprócz karty i sterowników znajdziemy przewód rozgałęziający, który pozwala na przyłączenie wymienionych wcześniej głośników, krążek z programem WinDVD oraz... pilot na podczerwień, wraz z odbiornikiem. Gadżet ten podłącza się do portu PS/2 przeznaczony dla klawiatury, a klawiaturę dopiero do przelotowej wtyczki. Takie rozwiązanie pozwala na bezproblemową kontrolę dołączonego programu odtwarzającego filmy z DVD. Dopiero instalacja tej aplikacji w autostarcie udostępnia możliwość wykorzystania pilota. Za jego pomocą można uruchamiać program, kontrolować głośność i jasność, wybierać wersję napisów, ścieżkę dźwiękową, a także nawigować po rozdzielach oraz menu WinDVD. Jest to szalenie praktyczne, szczególnie w przypadku kiedy komputer ma być centrum kina domowego, a muszę przyznać, że właśnie jest to jedno z zadań mojego "blaszaka". O przydatności tego dodatku świadczy fakt, że, przykładowo, nie trzeba wstawać z kanapy czy fotela, aby zastopować odtwarzanie, choćby celem odebrania telefonu lub skorzystania z... toalety. Zasięg pilota wynosi około sześć metrów, powyżej tej granicy zdarzało się, że trzeba było kilka razy nacisnąć klawisz, aby uzyskać żądany efekt.

Ze sterownikami powiązane są odpowiednie programy, które pozwalają na wyciągnięcie siódmych potów z AU10. Abit Q3D umożliwia między innymi ustawienie liczby podłączonych do karty głośników, czyli dwóch, zdublowanego stereo (4), kwadro, jak również sześciu w układzie 5.1 oraz na ustalenie efektów, które mają być nakładane na odtwarzane głosy. Oczywiście każdą z tych opcji można sprawdzić, urucha-

miając test. EzAudio Audio Rack jest swoistym centrum rozrywki, które pozwala na obsługę napędu CD, odtwarzanie muzyki z plików MIDI, Wave i co ciekawe: mikser programu połączony jest z mikserem systemu operacyjnego.

Oczywiście możliwe jest odtwarzanie przez kartę dźwięku trójwymiarowego w jednym z kilku systemów, czyli: Direct-Sound3D, A3D oraz EAX. Ostatnie dwa standardy nie są obsługiwane rewelacyjnie - dźwięk sprawiał wrażenie przytłumionego, a część odgłosów była zbyt cicha. Karta w Direct-Sound3D zachowywała się poprawnie, a wszystkie odgłosy pozycjonowane były bez zarzutu, zaś dźwięki charakteryzowały się dostateczną głośnością i wyrazistością. Podczas odtwarzania filmów z DVD i z podłączonymi sześcioma głośnikami poszczególne ścieżki dźwiękowe były dobrze rozgraniczone, choć mam zastrzeżenia, co do jakości na tylnych kolumnach.

Z dołączonej instrukcji, napisanej w języku angielskim, można się dowiedzieć, jak instalować kartę, sterowniki oraz aplikacje, a ponadto o możliwościach konfiguracji poszczególnych komponentów.

Abit Home Theater AU10 jest kartą wartą swojej ceny, gdyż za niewiele ponad dwieście złotych otrzymujemy produkt,

dzięki któremu nie tylko da się odtworzyć dźwięki systemowe i muzykę z płyt CD-Audio. Także dźwięk przestrzenny z odtwarzaniem ścieżek dźwiękowych z filmów DVD na sześciu kolumnach są atutami tego produktu, a dodatkowo wspomagane pilotem umożliwiający sterowanie WinDVD. Jednak wszystkie te opcje mają drobne mankamenty, mianowicie trochę gorszą jakość od tej, którą oferują na przykład karty Creative. Wszystko to sprawia, że mogę ją z czystym sumieniem polecić celem konstruowania tańszych zestawów komputerowych. □

AU10 jest kolejną ciekawą konstrukcją, którą stworzyli inżynierowie firmy Abit - znanej z produkcji wysokiej klasy płyt głównych.

| Abit Home Theater AU10 | | |
|----------------------------------------------|----------------------------|--|
| Dane techniczne: | Dostarczył: | |
| Procesor: ForteMedia FM801-AU | BIOS | |
| Magistrala: PCI 2.1 | ul. Jagiello 3 | |
| Wyjścia audio: dla głośników stereo oraz 5.1 | 02-495 Warszawa | |
| Dodatkowo: pilot na podczerwień | tel. (0 22) 867-51-39 | |
| | faks (0 22) 662-10-77 | |
| Plusy | Minusy | |
| • możliwość obsługi sześciu głośników | • czasem występują trzaski | |
| • dołączony pilot na podczerwień | | |
| Internet: | Cena: | |
| www.bios.com.pl | 205 zł | |
| www.abit.com.tw | | |

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składki.

REKLAMA
Saitek Perfekcja Kontroli

Ten dźwięk umieści Cię w centrum akcji.

DOLBY DIGITAL EAX



Przeżyj to sam. Głośniki Creative PlayWorks DTT3500 Digital przeniosą cię w samo centrum wydarzeń rozgrywających się na ekranie, dzięki perfekcyjnemu dźwiękowi przestrzennemu w formacie Dolby® Digital. Wejście cyfrowe dla odtwarzacza DVD, konsoli PlayStation 2™ lub komputera PC, a także pilot do zdalnego sterowania oraz imponująca moc sprawiają, że jest to bezkonkurencyjny zestaw głośników do odtwarzania dźwięku z płyt DVD. Więcej informacji znajdziesz na naszej stronie internetowej.

Live the experience
CREATIVE
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21; tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: info@creative.pl

Autoryzowani Dystrybutorzy:

AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12); Tech Data Polska (tel.: +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00).

©Copyright 2000 Creative Technology Ltd. Creative jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Creative Technology Ltd. Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories. PlayStation 2 jest znakiem towarowym firmy Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie pozostałe marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.

Nowości Sprzętowe

energii - zaledwie 18 W podczas pracy i 2 W w trybie uśpienia. Podobnie jak pozostałe modele monitorów Sony, M51 i M51D objęte są trzyletnią gwarancją.

www.sony.com.pl

COMBO Toshiba



Podczas targów CeBIT w Hanowerze Toshiba zaprezentowała długo oczekiwany nowy model COMBO - napęd łączący cechy napędu CD-RW i odtwarzacza DVD. Model SD-R1102 jest dwa razy szybszy od swojego poprzednika i, co ważne, zastosowano w nim technologię zapobiegającą występowaniu błędów "buffer underun".

Podstawowe parametry napędu to zapis CD-R 8x, zapis CD-RW 8x, odczyt DVD-ROM 8x, odczyt CD-ROM 32x. Urządzenie zawiera 2 MB bufor wspomagający podczas zapisu przez technologię, która zapobiega jego opróżnianiu, a w efekcie niszczeniu płytek. Ponadto, napęd ma interfejs ATAPI, czas wyszukiwania wynosi 120 ms, charakteryzuje się niskim poborem mocy i przede wszystkim niską awaryjnością - gwarantowany czas MTBF wynosi 100 000 godzin.

W komplecie producent oferuje oprogramowanie do zapisu VOB CD, oprogramowanie Win DVD 2000 do odtwarzania DVD, MP3 Recorder & Jukebox, pełną wersję DVD LEGO Stunt Rally, 2 płyty CD-R, 1 płytę CD-RW, specjalny marker do CD, instrukcję, kable oraz wkrety mocujące.

Ten wielofunkcyjny napęd w znacznym stopniu zaspokoi potrzeby swojego właściciela. Umożliwi korzystanie z aplikacji zapisanych w standardach CD i DVD, między innymi oglądanie filmów czy słuchanie płyt audio. Co więcej, posiadacz Combo będzie miał możliwość tworzenia swoich własnych krążków, a zawarte w nich dane w zależności od rodzaju płyty będą trwałe lub wielokrotnie zapisywane.

www.alstor.com.pl

Crush Abita

W najbliższym czasie światło dzienne powinno ujrzeć nowe płyty opracowane w laboratoriach firmy Abit. Ich sercem ma być prawie legendarny już układ Crush produkowany przez firmę Nvidia. Płyty będą obsługiwały procesory AMD oraz pamięci DDR266. Bliższych danych dostarczymy, gdy tylko zostaną udostępnione przez producenta.

www.abit.com.tw

Ponad 3 miliony

RDC-1700 to symbol nowego cyfrowego aparatu fotograficznego produkowanego przez firmę Ricoh. Matryca, która jest podstawowym układem urządzenia, składa się z 3 340 000 punktów światłoczułych, dzięki czemu zdjęcia wykonywane są w rozdzielczości 2048 na 1526 punktów. Projektanci zapewnili możliwość trzykrotnego

Głośniki, kolumny...

X-Tecnologies XTW 480 i XTW 600

Co jakiś czas prezentujemy różnego rodzaju głośniki, dzięki którym sygnały generowane przez karty muzyczne mają szansę "wydostać się" na zewnątrz i raczyć nasze uszy muzyką lub odgłosami gier. Zestawy stereofoniczne są od kilku miesięcy skutecznie zastępowane przez komplety z subwooferem.

Maciej Lewczuk

X-Tecnologies XTW 480 i XTW 600 to dwa odmienne zestawy głośnikowe, dzięki którym możliwe jest odtwarzanie muzyki i dźwięku z dowolnego źródła wyposażonego w stereofoniczne lub kwadrofoniczne wyjście minijack.

Pierwszy zestaw to X-Tecnologies XTW 480, na który składają się dwa głośniki satelitarne oraz subwoofer. Wszystkie elementy wykonano z kremowoszarego tworzywa oraz szarego materiału, dzięki czemu doskonale komponują się z elementami przeciętnego komputera. Satelity są ładnie podobne do opisywanych niedawno XTW 240, ale są nieco mniejsze. W prawej kolumnie znajduje się wzmacniacz oraz układ pozwalający na wzmocnienie basów i sopranów. Obudowa głośnika niskotonowego, którą również wykonano z plastiku, zawiera wbudowany zasilacz. Dzięki temu producent zapewnił choć minimum stabilności poprzez ciężar transformatora, co w pewien sposób równoważy rezonowanie całego subwoofera. Rozstawienie elementów na biurku ograniczone jest do dość niewielkiej przestrzeni, a to za sprawą stosunkowo krótkich przewodów łączących poszczególne kolumny.

XTW 480 zapewni dobre nagłośnienie niewielkich pomieszczeń, pod warunkiem że nie będzie się korzystało z pełnej mocy wzmacniacza i ustawienia basów ponad pięćdziesiąt procent wartości.

X-Tecnologies XTW 600 to zestaw składający się z subwooferem oraz czterech kolumn satelitarnych, jak również specjalnego przewodowego pilota oraz dodatków. Te ostatnie to cztery podstawki, cztery wysięgniki przykręcane do ścian, przejściówka chinch-minijack oraz rozgałęźnik minijack: jeden na dwa, a ponadto zestaw niezbędnych śrubek i wkreślow. Jak widać, jest to całkiem bogato wyposażony zestaw, który można ustawić na wiele sposobów. Między innymi rozstawić na regałach czy szafkach lub po prostu przykręcić do ścian i dzięki temu uzyskać optymalne pole dźwięku. Jest to szczególnie ważne w przypadku korzystania z gier, które wykorzystują zaawansowane techniki pozycjonowania źródeł odgłosów lub podczas oglądania filmów z pyt DVD. W przypadku XTW 600 nie ma problemu z długością przewodów, gdyż producent wyposażył kolumny tylne w dość długie kabelki, dzięki czemu ich umiejscowienie nie powinno nastręczać problemów, chociaż jest to możliwe jedynie



XTW 480

w niezbyt dużych pomieszczeniach. Dzięki przejściówkom można podłączyć je nie tylko do komputera, ale także magnetowidu, konsoli czy telewizora, czyli zestaw okazuje się uniwersalnym systemem nagłaśniającym. Centrum, w którym umieszczono zasilacz oraz wzmacniacz, wraz z wejściami i wyjściami, znajduje się w obudowie subwoofera wykonanej z płyt drewnianych oklejonych specjalnym materiałem. Dzięki tego typu konstrukcji praktycznie wyeliminowano nieprzyjemny efekt rezonowania obudowy podczas odtwarzania głośniejszych dźwięków. W tym przypadku prawie nie mam zastrzeżeń, gdyż muzyka nawet przy pełnym wzmocnieniu była prawidłowo odtwarzana, ale przy podkręceniu basów ponad pięćdziesiąt procent dało się słyszeć charczenie subwoofera.



XTW 600

Obydwa zestawy X-Tecnologies są dość ciekawymi konstrukcjami, ale po przeanalizowaniu oferowanych przez nie możliwości oraz cen doszedłem do wniosku, że najbardziej godnym polecenia jest XTW 600. Za niewiele ponad trzysta złotych otrzymuje się pięć kolumn zapewniających odpowiednie nagłośnienie nawet w sporych pomieszczeniach.

| X-Tecnologies XTW 600 | |
|----------------------------------------|-----------------------|
| Dane techniczne: | Dostarczył: |
| Moc satelitów: 4*3 W | Manta |
| Moc subwoofera: 30 W | ul. Rysy 33 |
| Głośniki: 4+subwoofer | 02-828 Warszawa |
| Regulacje: basy, wzmocnienie przód/tył | tel. (0-22) 643 54 20 |
| Dodatkowo: przewodowy pilot | faks (0 22) 641-84-82 |
| Plusy | Minusy |
| • długie przewody połączeniowe | • niska moc satelitów |
| • drewniana obudowa subwoofera | |
| Internet: | Cena: |
| www.xtecnologies.com | 320 zł |
| e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl | |

| X-Tecnologies XTW 480 | |
|--------------------------------------|-----------------------|
| Dane techniczne: | Dostarczył: |
| Moc satelitów: 2*3 W | Manta |
| Moc subwoofera: 16 W | ul. Rysy 33 |
| Głośniki: 2+subwoofer | 02-828 Warszawa |
| Regulacje: basy, sopran, wzmocnienie | tel. (0-22) 643 54 20 |
| Dodatkowo: brak | faks (0 22) 641-84-82 |
| Plusy | Minusy |
| • estetyczny wygląd | • krótkie przewody |
| Internet: | Cena: |
| www.xtecnologies.com | 220 zł |
| e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl | |

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składki.

Głośniki, akumulator, guma i metal

Cambridge Soundworks PlayDock PD200

Zestawy głośnikowe to dziedzina, w której podobno wszystko już zostało wymyślone i zaprezentowane. Na szczęście nie jest to prawda. Istnieją firmy, w których pracują inżynierowie zadziwiający nas swoją inwencją, gdyż co roku zaskakują rynek nowatorskimi konstrukcjami.

Mike-L

Iktóż to jest takim prekursorem w prezentowaniu nam coraz to wymyślniejszych konstrukcji, które potem w mniej lub bardziej udany sposób naśladują inni producenci. Jest to firma Creative, której oddział zajmujący się projektowaniem i produkcją kolumn, czyli Cambridge Soundworks, zaprezentował niedawno PlayDocka PD200. W sporym kartonowym pudle znajduje się dziwny, tylko na pierwszy rzut oka, twór wykonany z metalu, gumy i tworzywa sztucznego, którego kształt z grubsza widać na zdjęciu. Zestaw ten jest w głównej mierze przewidziany do współpracy z przenośnym odtwarzaczem plików MP3 DAP Jukebox firmy Creative. W pudełku znajduje się nawet specjalnie wyprofilowany i gumowy pokrowiec pozwalający na bezpieczne przymocowanie odtwarzacza do obudowy głośnika. Także przewody, które wyprowadzono z górnej krawędzi PD200, czyli zasilanie oraz wtyczka minijack, ułatwiają współpracę tych urządzeń.

PlayDock wyposażony jest w głośnik niskotonowy oraz dwa wysokotonowe, dzięki czemu praktycznie bez zniekształceń odtwarza każdy rodzaj muzyki. Całość jest niezmiernie ciężka i to nie tylko z powodu zastosowania metalu w obudowie, ale także jest to związane z faktem, że we wnętrzu został zamontowany... akumulator. Dzięki niemu możliwe jest użytkowanie jednocześnie Jukeboxa oraz PD200 i to bez konieczności pobierania energii z sieci elektrycznej. Specjalnie wyprofilowany uchwyt pozwala na przenoszenie całości, tak jak swego rodzaju BoomBoxa, lecz ten jest zdecydowanie cięższy. Średni czas pracy zestawu z ustawieniem wzmocnienia na pięćdziesiąt procent - to sześć godzin. Jeśli zasilanie Jukeboxa "wezmą" na swe barki akumulatorki AA, to czas ten może się wydłużyć, trzeba jednak zaznaczyć, że sam odtwarzacz poza baterie już po około czterech godzinach pracy. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by podłączyć PD200 do zasilacza sieciowego i użytkować zestaw oraz jednocześnie ładować akumulatory w obydwu urządzeniach.

Po prawej stronie, patrząc od przodu, PlayDock wyposażony w cztery przyciski sterujące jego pracą, a są to: regulatory wzmocnienia dźwięku, wyłączanie fonii (Mute) oraz włącznik efektu WideSound. Ostatnia opcja pozwala uzyskać wrażenie przestrzenności, czyli złudzenie "otoczenia" słuchacza muzyką. Przy tak niewielkim rozstawie głośników efekt ten nie powala z nóg, ale jest wyraźnie słyszalny. Tym, co zadziwiło podczas testów w laboratorium, jest fakt, że przy sprawdzeniu odtwarzania dla lewego oraz prawego kanału muzycznego nie dało się stwierdzić, która ścieżka jest odtwarzana, a jedynie dało się odróżnić zmianę barwy tonów. Jest to dość dziwne, dlatego uznaliśmy to za swego rodzaju wadę. Etni z przezroczystej



Zestaw PD200 wydaje się zupełnie niepraktycznym gadżetem, tylko na pierwszy rzut oka - bo tak naprawdę jest ciekawą i nowatorską konstrukcją.

gumy, w które wkłada się Jukeboxa jest całkiem ciekawym rozwiązaniem, zważywszy na fakt, że urządzenie to zawiera wbudowany dysk twardy. Umieszczone na obudowie głośnika niskotonowego może być narażone na dość spore wstrząsy. Powłoka ma za zadanie chronić odtwarzacz i jednocześnie umożliwić jego wygodne przymocowanie do PlayDocka.

Nic nie stoi na przeszkodzie, by do PD200 podłączyć także inne urządzenia, czyli np. przenośne odtwarzacze kasety magnetofonowych, płyt CD czy minidysków. Sprawdziłmy także, jak zachowuje się ten zestaw w pracy z komputerem klasy PC. Trzeba przyznać, że zachowuje się jak dość dobrej klasy magnetofon zasilany bateriami, który można zabrać ze sobą na spacer czy wycieczkę. Jedynie waga całości odstrasza przed zabieraniem PlayDocka, gdyż można nabawić się poważnej kontuzji.

Cambridge Soundworks PlayDock PD200 jest dość ciekawym projektem, który w dobry sposób komponuje się z odtwarzaczem Creative DAP Jukebox. Umieszczenie akumulatora zasilającego obydwie urządzenia w plenerze nie wydaje się złym pomysłem. Niestety gabaryty, a szczególnie waga nie pozwalają na pełnię szczęścia podczas korzystania z PD200. Jeśli ktoś miałby używać tego zestawu w domu, to jednak radziłbym kupić miniwieżę.

| Cambridge Soundworks PlayDock PD200 | |
|-------------------------------------|--------------------------------------------------|
| Dane techniczne: | Dostarczył: |
| Głośniki wysokotonowe: 2 | Creative Labs (Ir) Ltd. |
| Głośniki niskotonowe: 1 | Przedstawicielstwo w Polsce |
| Moc głośników: brak danych | ul. Bzowa 21 |
| Regulacje: wzmocnienie | 02-708 Warszawa |
| Dodatkowo: efekt WideSound | tel. (022) 853-02-66 |
| Plusy | Minusy |
| • zwarta budowa | • spora waga |
| • wbudowany akumulator | • dziwne zachowanie przy zmianie balansu kanałów |
| Internet: | Cena: |
| http://www.creative.pl | 975 zł |
| http://www.soundblaster.com | |

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składki.

Nowości Sprzętowe



powiększenia optycznego, a tryb makro pozwala na fotografowanie obiektów oddalonych od obiektywu zaledwie o centymetr. Ciekawostką jest fakt, że ostrość może być ustawiana w sposób automatyczny lub ręcznie. Dane magazynowane są na kartach CompactFlash lub innych nośnikach podłączanych poprzez gniazdo PCMCIA. Ustawieniami poszczególnych opcji aparatu steruje się poprzez czuły na dotyk, kolorowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny. Gniazdo PCMCIA pozwala także na podłączenie modemu, dzięki któremu zdjęcia można przesyłać poprzez Internet w formie poczty elektronicznej. Dane przesyłane są bezpośrednio do komputera za pomocą przewodu zakończonych wtyczką USB.

www.ricoh.com

VIA popełnia błąd

Firma VIA, najgroźniejszy konkurent firmy Intel w dziedzinie produkcji chipsetów do płyt głównych, przyznała się do błędów, jakie wkraść się do układu VT82C686B, który wykorzystywany jest jako tak zwany mostek południowy. Jest on odpowiedzialny między innymi za obsługę kontrolera dysków twardych. Wykryta usterka może objawiać się błędami między innymi podczas transferu dużej ilości danych (dużych plików) pomiędzy dwoma urządzeniami IDE podłączonymi do różnych złączy. Częściowo błąd ten można poprawić, ściągnąjąc, a następnie instalując zaktualizowaną wersję BIOS-u do płyty głównej. Miejmy nadzieję, że po wykryciu tej usterki wadliwe układy zostały wycofane z użycia i zastąpione poprawnie działającymi wersjami.

www.via.com.tw

128 prac... MB Herkulesa

Firma Hercules, znana z produkcji wydajnych akceleratorów graficznych, przedstawiła projekt, który przewiduje zastosowanie w produkcji najnowszej karty 3D układu Nvidia GeForce 3. Nie byłoby w tym fakcie nic nadzwyczajnego, gdyby nie zamiar instalacji stu dwudziestu osiemu megabajtów pamięci. W obecnym czasie rzadko wykorzystywane są sześćdziesiąt cztery megabajty oferowane przez kilka obecnych na rynku akceleratorów. Najprawdopodobniej będzie to pozycja przeznaczona dla bardzo wymagających odbiorców, w których portfolio lub koncie bankowym znajduje się sporo pieniędzy.

www.hercules.com

Linux na dłoni

Linux, coraz popularniejszy system operacyjny, słynie z niezbyt wielkich wymagań sprzętowych, oferując przy tym imponujące możliwości konfiguracyjne i użytkowe. Coraz więcej firm, także producentów

Nowości Sprzętowe

sprzętu komputerowego, wyraża zainteresowanie darmowym oprogramowaniem, jakim są dystrybucje Linuksa. Jednym z tego typu producentów jest koncern IBM, który uraczył nas niezmiernie intrygującą konstrukcją. Inżynierom udało się skonstruować zegarek naręczny pracujący pod kontrolą specjalnej wersji Linuksa. Oprócz standardowych funkcji czasomierza, potencjalny nabywca zyskuje także bank danych, słownik czy dowolną inną funkcję, jaką wymyśli programiści. Jeśli ktoś chce już teraz pójść do sklepu, by zamówić tę konstrukcję, niech lepiej weźmie zimny prysznic, gdyż urządzenia te trafiają na półki sklepowe dopiero w momencie, gdy zegarek będzie działał na jednym komplecie baterii dłużej niż przez... dwie godziny.

www.ibm.com

Nowy 19-calowy monitor NEC

Firma NEC-Mitsubishi Electronics Display poszerzyła swą ofertę 19-calowych monitorów CRT o model MultiSync FE950+. Nowy monitor, podobnie jak inne produkty CRT nowej generacji opracowane przez NEC-Mitsubishi, wyposażony został w udoskonalony kineskop Diamondtron Natural Flat (NF). Ekran o przekątnej 19 cali (50 cm) prezentuje naturalnie płaski, jasny i szczegółowy obraz z doskonale odwzorowanymi kolorami. Maksymalna rozdzielczość, jaką oferuje monitor, to 1792 x 1344 przy odświeżaniu 50-68 Hz, a zalecana rozdzielczość pracy: 1280 x 1024 przy 85 Hz. Rzeczywista powierzchnia ekranu to 366 x 275 mm (Fullscan), a wielkość plamki: 0,25-0,27 mm. Dzięki zastosowaniu płaskiego ekranu oraz powłoki antyodbłaskowej Lambda-4 OptiClear udało się w znacznym stopniu wyeliminować refleksy światła zewnętrznego.

Jak wszystkie monitory wyprodukowane przez NEC-Mitsubishi Electronics Display, MultiSync FE950+ objęty jest 3-letnią gwarancją. Na terenie Polski jest ona realizowana w systemie door-to-door.

www.nec.com

Silicon Valley

Jak zapewne już wiecie z prasy, radia i telewizji w słynnej Dolinie Krzemowej kilkakrotnie wystąpiły poważne braki w dopływie energii elektrycznej. Sytuacja ta zdarza się coraz częściej, zatem większość dużych producentów podzespołów elektronicznych zaczyna szukać rozwiązania tego problemu. Jednym z projektów jest budowa elektrowni, które zapewniłyby nieprzerwany dopływ tak potrzebnej energii. Alternatywnym rozwiązaniem jest przeniesienie zakładów produkcyjnych w inne miejsca, niekoniecznie znajdujące się na terenie Stanów Zjednoczonych. W ciągu kilkunastu tygodni powinny być znane decyzje zarządów największych firm.

www.techweb.com

Intel walczy

Jak wiadomo, firma AMD sprawiła, że Intel zaczął obawiać się o swoją pozycję na rynku produkcji procesorów instalowanych w komputerach klasy PC. Transmeta jest jednym z największych konkurentów giganta w dziedzinie układów montowanych w notebookach. Inżynierowie nie zasypiali

Seiko Precision CDP-2000a

Niemal każdy użytkownik komputera ma w swojej kolekcji płyt kompaktowych przynajmniej jeden krążek CD-R z wypalonymi danymi. Jeśli tych nośników jest więcej, to najczęściej można je odróżnić po pudełku lub napisie wykonanym specjalnym flamastrem. Czy na przykład nie marzyło się komuś naniesienie rysunków takich, jakie znajdują się na "oryginalnych" krążkach?

techNICK

Zapewne są takie osoby, które stwierdzą, że jest to możliwe od dawna, a to za sprawą tego, że na rynku znajduje się wiele systemów naklejek oraz specjalnych przyrządów służących do nanoszenia nalepek na nośniki. Wszystko to prawda, lecz tego rodzaju systemy są stosunkowo drogie w porównaniu do samych nośników i nie każdemu się to opłaca. Czy nie prościej byłoby drukować bezpośrednio na płytkach? Taaaak... Tylko jak wkręcić krążek do drukarki? To oczywiście absurd, ale rozwiązanie



CDP-2000 firmy Seiko jest ewenementem na polskim rynku, ponieważ jako jedyna ma możliwość drukowania bezpośrednio na płytkach kompaktowych.

Seiko Precision CDP-2000 jest konstrukcją podobną do większości urządzeń produkowanych w fabrykach Epsona, a co ciekawe: także sterowniki drukarek są bardzo zbliżone pod względem dostępnych opcji. Jednym z mankamentów urządzenia jest - oprócz niskiej rozdzielczości - także niezbyt cicha praca mechanizmów, która szczególnie doskwiera podczas rozruchu urządzenia po kilku dniach nieużywania. Sterownik, rozpoznając po dacie systemowej, że nie wykonano wydruków w ciągu kilku dni, samoczynnie uruchamia procedurę czyszczenia głowicy drukującej. Jest to dość głośny proces, lecz konieczny ze względu na specyficzną technologię nanoszenia kropli atramentu na papier.

Podsumowując: drukarka Seiko Precision CDP-2000 jest narzędziem niezwykle przydatnym, choć niepozbawionym wad. Jeśli masz zamiar - czytelniku - wypalać krążki i chciałbyś, by wyróżniały się wśród innych tego typu nośników, to po zakupie tego urządzenia jedynym kosztem, jaki będziesz ponosił, są ceny kolorowych tuszy oraz płytek CD-R z opcją "Printable Surface". □

Seiko Precision CDP-2000

| | |
|------------------------------------------|-------------------------|
| Dane techniczne: | Dostarczył: |
| Atramenty: 4 (czarny+3 kolory) | Olprint |
| Format wydruków: do Legal (216 x 356 mm) | ul. Racławicka 15/19 |
| Maksymalna rozdzielczość: 720 dpi | 53-149 Wrocław |
| Podłączenie: port LPT | tel. (0 71) 338-00-30 |
| Technologia druku: piezo-elektryczna | faks (0 71) 338-25-92 |
| Dodatkowe: drukowanie na płytkach CD-R | |
| Plusy | Minusy |
| • możliwość drukowania na płytkach CD-R | • dość głośny mechanizm |
| • drukuje także na zwykłym papierze | |
| Internet: | Cena: |
| http://www.olprint.com.pl | 1199 zł |
| www.seiko-precision.com | |

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składania.

Wypaliłeś płytkę? Teraz ją... wydrukuj

Saitek Perfekcja Kontroli

Plustek
The Ultimate In Office Imaging

skanery

Od tak wielu lat skanujemy świat...



Plustek OpticPro UT12

Wbudowana przystawka do slajdów i negatywów.

Skanowanie obiektów 3D.

Obsługa za pomocą przycisków na skanerze. Szybki dostęp do programu pocztowego, faxu, kopiowania, skanowania.

Rozdzielczość: optyczna 600 x 1200 dpi, interpolowana 19200 dpi
Liczba kolorów: 48 bitów/pixel
Podłączenie: port USB

Układ CCD
Technologia Pixel by Pixel

491.-
599.- z VAT

CHIP Wybór Czytelników
CHIP TIP Maj 2000 POWER

Plustek OpticPro U24 **nowość**

655.-
799.- z VAT

- Rozdz. Optyczna 1200x2400 dpi, interpolowana 19200 dpi.
- Kolory: 48 bitów/pixel
- Podłączenie port USB
- Technologia Pixel by Pixel
- Układ CCD
- Obsługa za pomocą przycisków na skanerze.

Plustek OpticPro UT24

Poznaj moc szczegółów!
Wbudowana przystawka do slajdów i negatywów !!!

737.-
899.- z VAT

nowość

- Rozdz. optyczna 1200 x 2400 dpi, interpolowana 19200dpi
- Kolory: 48 bitów/pixel • Podłączenie: port USB • Technologia Pixel by Pixel • Układ CCD • Obsługa za pomocą przycisków na skanerze.

Plustek OpticPro P12

278.-
339.- z VAT

- Rozdz. optyczna 600x1200 dpi, interpolowana 19200 dpi.
- Kolory: 48 bitów/pixel • Podłączenie: port drukarkowy
- Technologia Pixel by Pixel • Układ CCD

MV
MULTIMEDIA VISION

02-673 Warszawa,
ul. Konstruktorska 4
tel. (0 22) 853 7000
faks (0 22) 843 91 68
e-mail: info@mmv.pl

Plustek OpticPro 1248U

278.-
339.- z VAT

- Rozdz. Optyczna 600x1200 dpi, interpolowana 19200 dpi.
- Kolory: 48 bitów/pixel • Podłączenie: port USB • Technologia Pixel by Pixel • Układ CCD

Plustek OpticPro PT12

409.-
499.- z VAT

Wbudowana przystawka do slajdów i negatywów !!!

- Rozdz. optyczna 600x1200 dpi, interpolowana 19200 dpi.
- Kolory: 48 bitów/pixel • Podłączenie: port drukarkowy • Technologia Pixel by Pixel • Układ CCD

Plustek OpticPro U12B

327.-
399.- z VAT

- Rozdz. Optyczna 600x1200 dpi, interpolowana 19200 dpi.
- Kolory: 48 bitów/pixel • Podłączenie: port USB • Technologia Pixel by Pixel • Układ CCD

Układ CCD

Obiekty trójwymiarowe zeskanowane skanerem Plustek z układem CCD

Te same obiekty trójwymiarowe zeskanowane przy pomocy skanera z układem CIS

Plustek Power Pack

do każdego skanera!

- 2 lata gwarancji
- Pomoc techniczna (przez telefon, e-mail, www)
- Polska instrukcja instalacji i obsługi
- Certyfikat bezpieczeństwa
- Oprogramowanie: CorelDRAW 7* - SELECT EDITION, FINEREADER 4.0*, Picture Publisher 8.0, Action Manager, Text Bridge
- * CorelDRAW 7 POLSKA WERSJA III
- * FINEREADER 4.0 SPRINT POLSKA WERSJA I

Dokonywał OCR, rozpoznaje polskie znaki, przenosi elementy graficzne i tabele.

tel. (0 22) 853 7000
http://www.plustek.pl

Nowości Sprzętowe

gruszek w popiele i zapowiedzieli prezentację (w ciągu dwóch lat) nowego procesora znanego na razie pod kodową nazwą Banius. Podstawą tej konstrukcji ma być podobno całkiem nowa architektura, która powinna zapewnić Intelowi prymat w dziedzinie komputerów przenośnych. Poczekamy, zobaczymy, gdyż inni producenci także nie zamierzają siedzieć z założonymi rękami.

www.intel.com

Muzyczka z... komórk

Koncern Nokia, największy obecnie producent telefonów komórkowych, postanowił uraczyć właścicieli modeli oznaczonych symbolami 3310, 3330, 8210, 8250 oraz 8850 urządzeniem noszącym nazwę Music Player HDR-1. Konstrukcja ta jest w stanie odtwarzać muzykę zapisaną w postaci plików MP3 we wbudowanej pamięci, której pojemność to 32 MB. Dodatkowo można słuchać audycji radiowych nadawanych na paśmie FM oraz korzystać z konstrukcji jak z zestawu słuchawkowego. Całość może być zasilana osobną baterią, dzięki czemu możliwa jest także praca bez konieczności podłączenia do telefonu.

www.nokia.com

Kolejne Gepardy



Najszybszy dysk świata stał się jeszcze szybszy. Cheetah X15-36LP, dysk drugiej generacji rodziny Cheetah X15 15 000 obr./min, dostępny jest z interfejsem Ultra320 SCSI i 2 Gbit Fibre Channel, podwojoną pojemnością do ponad 36 GB oraz większą szybkością dostępu do danych wobec (dysków) poprzedniej generacji. Cheetah X15-36LP został zaprojektowany z myślą o zastosowaniach w środowiskach transakcyjnych, takich jak: wydajne, mocno obciążone serwery przedsiębiorstw i stacje robocze, które muszą zapewniać możliwie najszybszy dostęp do informacji, zachowując jednocześnie niezawodność i integralność danych.

Dysk Cheetah X15-36LP zapewnia czas poszukiwania wynoszący zaledwie 3,6 ms oraz czas oczekiwania 2,0 ms, co daje szybszy o 28 procent dostęp do danych w porównaniu z dyskami o prędkości obrotowej 10 000 obr./min. Dysk zapewnia również transfer sformatowanych danych na poziomie do 69 MB/s. Dysk Cheetah X15 pierwszej generacji jest rekordzistą/mistrzem czasu dostępu do danych wśród wszystkich stworzonych dotąd dysków. Nowy Cheetah X15-36LP wprowadzi nowe standardy wydajności. Cheetah X15-36LP jest oferowany w wariantach z interfejsem Ultra320 SCSI i 2 Gbit Fibre Channel. Obydwa interfejsy zapewniają doskonałe sprawdzając się wydajność w zastosowaniach wymagających przesyłania dużych ilości danych.

Inno3D GeForce 2 MX PCI

Produkowane obecnie karty graficzne wykorzystują do komunikacji z innymi podzespołami komputera głównie szynę AGP. Dla posiadaczy starszych komputerów nie jest to najlepsza nowina, gdyż pozostają im "słabe", w obecnych czasach, akceleratory na PCI. Czy nie ma na to żadnej rady, prócz wymiany komputera?

Mike-L

Jest, i to całkiem niezła. Firma Inno3D zaprezentowała kilka miesięcy temu produkt przeznaczony dla wszystkich użytkowników komputerów, którzy w swoich maszynach z różnych względów nie mogą korzystać z nowoczesnych akceleratorów graficznych. To, co wydawało się niemożliwe, stało

się faktem. Producent wyposażył Inno3D GeForce 2 MX PCI w bardzo bogaty zestaw oprogramowania, dzięki czemu już na starcie można wykorzystać oferowane przez kartę możliwości. Wśród aplikacji znajdują się takie pozycje, jak 3Dmark2000 (program testujący wydajność 3D), Adobe PhotoDeluxe Home Edition (umożliwia edycję oraz wprowadzanie poprawek do zdjęć oraz rysunków), WinDVD 2000 (odtwarzanie filmów zapisanych na płytach DVD), krążek z programem 3D Experience (prezentacja możliwości akceleratora). Całość uzupełniają dwie gry: Midnight GT Primay Racer oraz Rage Rally, pozwalające "poszaleć", prowadząc sportowe samochody po drogach i bezdrożach. Przysięgam, że za niespełną pięćset złotych otrzymujemy urządzenie pracujące praktycznie bez większych problemów w niemal każdym komputerze wyposażonym w wolne złącza PCI oraz okraszane sporą ilością przydatnego oprogramowania. Nie dane mi było, nie-

Kilka miesięcy temu tworzenie kart wykorzystujących złącza PCI było niezłym posunięciem, czy jest tak nadal?

się prawdą, i to w zupełności przyzwoitym wydaniu. Aby karta zaprojektowana do korzystania z magistrali AGP mogła poprawnie pracować w złączu PCI, trzeba było

kilku zabiegów. Przede wszystkim należało dostarczyć układom prawidłowe zasilanie, gdyż starszy standard nie zapewnia właściwych napięć. W tym celu na płytce, oprócz kości Nvidii, znajdują się odpowiednie przetworniki chłodzone radiatorem. I to byłoby niemal wszystko, gdyby nie fakt, że producent procesorów 3D przewidział ewentualność korzystania ze starszych standardów i umieścił ich obsługę w swoich sterownikach. Poza tymi zmianami karta prezentuje się raczej standardowo, gdyż nie zawiera żadnych innych udogodnień. Trzydzieści dwa megabajty pamięci pozwolą na pracę w większości standardowych rozdzielczości. Na kości akceleratora zamontowano radiator chłodzony wentylatorem, dzięki czemu nawet przy długotrwałym wykorzystywaniu karty do gier czy innych prac nie ma mowy o przegrzewaniu się układu. Daje to niezłe pole do popisu dla użytkowników, którym nie wystarczy tych kilkadziesiąt klatek obrazu generowanych w ciągu jednej sekundy przez ulubioną grę.

Instalacja samej karty oraz sterowników dołączonych na krążku przebiegała pomyślnie i można było przystąpić do testów, których wyniki liczbowe możecie przejrzeć w tabelce. Według mnie karta sprawowała się nad wyraz poprawnie i stabilnie. Generowany obraz charakteryzował się dobrym nasyceniem barw, choć w porównaniu z odpowiednikami pra-

stety, przetestować tę kartę na maszynach z bardzo słabymi procesorami oraz niezbyt wielką ilością pamięci, lecz jeśli tylko nadarzy się okazja, chętnie to zrobię i podzielę się z czytelnikami wynikami testów.

| Test | Jednostka | Inno3D PCI GeForce2 MX 32 MB SDRAM | Inno3D AGP GeForce2 MX 32 MB SDRAM | Asus V7100 Deluxe 32 MB SDRAM | Elsa Gladiac Ultra 64 MB DDR |
|-----------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| Quake II | 800x600 16bit
1600x1280 16bit | fps
fps | 96,5
48,9 | 214,8
63,9 | 272,9
164,3 |
| Quake II | 800x600 32bit
1600x1280 32bit | fps
fps | 96,7
35,9 | 167,8
42,7 | 164,9
107,2 |
| Quake III Arena | Fastest
Normal
HQ 800x600
HQ 1024x768
HQ 1280x1024 | fps
fps
fps
fps
fps | 109,8
72,9
49,7
37,1
16,6 | 158,4
127,9
90
57,3
21,3 | 161,7
144,5
75,6
49
18,9 |
| 3D Mark 99 Max | 800x600x16bit | 3DMarks | 5543 | 5893 | 5859 |
| 3D Mark 2000 | Default | 3DMarks | 4236 | 4913 | 4860 |
| 3D Mark 2000 | Benchmark 16bit | 3DMarks | 3051 | 3392 | 3352 |
| 3D Mark 2000 | Default | 3DMarks | 3051 | 3392 | 3352 |
| 3D Mark 2000 | Benchmark 32bit | 3DMarks | 3051 | 3392 | 3352 |

Komputer testowy: AMD Athlon 1100 MHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows 98 SE

Jeśli z jakichkolwiek względów zmuszeni jesteście zrezygnować z kart graficznych korzystających z magistrali AGP, to polecam zakup karty Inno3D GeForce 2 MX PCI, która powinna rozwiązać choć część problemów z wydajnością w grach.

Inno3D GeForce 2 MX PCI

Dane techniczne: Procesor: Nvidia GeForce 2 MX
Magistrala: PCI 2.1
Pamięć: 32 MB SDRAM
Dodatkowe: brak
Wyjścia TV: brak

Plusy
• działa w niemal każdym komputerze

Internet:
http://www.cesar.com.pl
http://www.inno3d.com

Minusy
• wolniejsza w wyższych rybach od wersji AGP

Cena:
460 zł

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składki.

Szafeństwo na PCI

Saitek Perfekcja Kontroli

Saitek Perfekcja Kontroli

Kartki, zdjęcia, slajdy...

RevScan R48Ti

W ciągu kilku ostatnich lat dało się zauważyć, że akcesoria komputerowe zdecydowanie tanieją. Sytuacja ta pozwala obecnie na wyposażanie domowego komputera w przydatne dodatki bez rujnowania domowego budżetu.

Maciej Lewczuk

RevScan R48Ti jest przedstawicielem nowej linii produktów, które są w stanie zaoferować użytkownikowi pełny zestaw usług w zakresie skanowania wszelkiego rodzaju dokumentów. Oprócz zdjęć, tekstów czy rysunków nabywca zyskuje możliwość wprowadzania obrazów umieszczonych na slajdach lub kliszach fotograficznych, a to dzięki wbudowanej w kłapę przystawce z umieszczonym w niej źródłem światła. Dzięki interfejsowi USB instalacja przebiega bez większych problemów, lecz należy zaznaczyć, że użytkownicy systemu Windows 2000 będą zmuszeni do ściągnięcia najnowszej wersji sterowników, gdyż dołączone do zestawu nie instalują się poprawnie. Był to jedyny większy zgrzyt podczas testów RevScan R48Ti. W pozostałych przypadkach urządzenie sprawowało się nad wyraz poprawnie. Aplikacja TextBridge Classic 2.0, przykładowo, pozwala zeskanowaną z książki stronę przetworzyć bezpośrednio na plik tekstowy. Picture Publisher 8 zapewnia możliwość obróbki oraz edycji obrazów, zdjęć i innych tego typu

materiałów. Na osobnym krążku otrzymujemy także program Adobe PhotoDeluxe 2.0 służący między innymi do wprowadzania korekt skanowanych materiałów.



RevScan R48Ti ma możliwość skanowania nie tylko zdjęć, tekstu czy kartek, ale dzięki wbudowanej przystawce także slajdów.

RevScan R48Ti zachowywał się poprawnie, jednakże jakość skanowanych materiałów była średnia, charakterystyczna dla urządzeń w przedziale cenowym do pięciuset złotych.

| RevScan R48Ti | |
|----------------------------------------------|-------------------------------|
| Dane techniczne: | Dostarczył: |
| Rozdzielczość optyczna: 600 x 1200 dpi | Cesar |
| Paleta kolorów: 48 bitów | ul. Nowodworska 32 |
| Interfejs: USB | 59-220 Legnica |
| Obszar skanowania: A4 | tel. (076) 866-50-00 |
| | faks (076) 866-50-01 |
| Plusy | Minusy |
| • wbudowana przystawka do skanowania slajdów | • krótki przewód połączeniowy |
| Internet: | Cena: |
| http://www.cesar.com.pl | 420 zł |
| http://www.revscan.com | |

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składki.

Kosmiczne granie

Cambridge SoundWorks Slim 500

Zestawy głośnikowe to bardzo niewdzięczny temat w przypadku testów i opisu, gdyż nie wystarczy podać garści wyników z testowych aplikacji i porównując do innych konstrukcji tego typu, zawyrokować o jakości oraz parametrach urządzeń. W takiej sytuacji liczy się także wygląd oraz funkcjonalność.

techNICK

Cambridge SoundWorks Slim 500 jest zestawem głośnikowym, który zawiera dwie kolumny oraz subwoofer (głośnik niskotonowy). Parametry urządzeń skalkulowano w taki sposób, by cena była w miarę przystępna dla użytkownika, który pragnie wyposażyć swoje miejsce pracy, nauki czy zabawy w nie-



Głośniki Slim 500 cieszą oczy niebanalnym wyglądem i oferują całkiem przyzwoite parametry techniczne.

banalny system nagłośnieniowy renomowanej firmy. Poszczególne elementy zamknięto w obudowach ze srebrnego tworzywa w połączeniu z niebieskim plastikiem oraz niebieskim materiałem, zaś przewody połączeniowe są przezroczyste, co nadaje całości "kosmiczny" wygląd. Małe eliptyczne głośniki w kolumnach satelitarnych w miarę dobrze przenoszą dźwięki z zakresu średnich i wysokich częstotliwości, choć przy ustaleniu wzmocnienia ponad dwie trzecie, dają się słyszeć nieprzyjemne szumy. Także subwoofer, który do pewnej granicy (przy połowie wzmocnienia basów) nie wykazuje problemów, po trzech czwartych wzmocnienia miał tendencję do charczenia. Przewodowy pilot podłączany do wzmacniacza umieszczonego w obudowie głośnika niskotonowego pozwalała na płynną regulację wzmocnienia, lecz, by ustalić moc basów, trzeba sięgnąć do tylnej ścianki subwoofera.

Cambridge SoundWorks Slim 500 można polecić odbiorcom pragnącym nieco ożywić przestrzeń obok jednostajnie szarokremowego komputera.

Cambridge SoundWorks Slim 500

Dane techniczne: Głośnik wysokotonowy: 2
Głośnik niskotonowy: 1
Moc satelitów: 6 W
Moc subwoofera: 17 W
Regulacje: basy, głośność
Dodatkowe: przewodowy pilot

Plusy
• niebanalny wygląd
• przewodowy pilot

Internet:
http://www.creative.pl
http://www.soundblaster.com

Minusy
• regulacja basów na subwooferze

Cena:
390 zł

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składki.

Nowości Sprzętowe

Interfejsy Ultra320 SCSI i 2 Gbit Fibre Channel oferują również zgodność z interfejsami Ultra160 SCSI i 1 Gb Fibre Channel. Implementacja interfejsu Ultra320 SCSI firmy Seagate wyprzedza branżę, podkreślając zaangażowanie firmy w jak najszybsze wdrażanie najnowocześniejszych technologii, tak aby dyski były na rynku w momencie, gdy pojawiają się w sprzedaży kontrolery magistrali i dedykowane im układy scalone Ultra320 SCSI.

www.seagate.com

"Taniocza" od Della

Inspiron 2500 to przenośny komputer opracowany i produkowany przez firmę Dell, którego cenę ustalono na niespełną tysiąc pięćdziesiąt dolarów. A co znajduje się we wnętrzu takiej maszyny? Oto lista: - Intel Celeron 700 MHz - 64 MB RAM - HDD 5 GB - Napęd CD-ROM - Wyświetlacz LCD 12" Jak widać, nie są to konstrukcje "słabe", dlatego cena ustalona na takim poziomie jest atrakcyjna dla potencjalnego klienta, którego do tej pory odstraszały koszty. Oby tak dalej, może już niedługo będzie nas stać na takie maszyny.

www.dell.com

24 razy

Czy nagrywaliście już płytki CD-R z dwunastokrotną prędkością? Na pewno ciekawostką będzie dla was wiadomość, że niedługo światło dzienne ujrzą urządzenia produkowane przez firmę TDK, charakteryzujące się dwudziestokrotną prędkością wypalania krążków. Prototyp można było obejrzeć na stoisku firmy na targach CeBIT. Zupełną nowością jest implementacja najnowszej technologii, a mianowicie Burn-Proof 2. Pierwsza wersja tego systemu pozwalała na wykorzystanie pełnej prędkości urządzenia, bez obawy o pojawienie się błędów opróżnienia bufora danych, co zawyczał kończyło się zepsuciem nośnika; a całość operacji nagrywania musiała być przeprowadzana od nowa.

www.tdk.com

Klasa GT dla PS2



Logitech oficjalnie prezentuje najnowsze urządzenie z serii Wingman, tym razem stworzone specjalnie z myślą o konsoli Sony Playstation 2 - kierownicy z technologią Force feedback - GT Force. Najnowszy produkt Logitecha dostarczany będzie w początkowym okresie w komplecie z grą Gran Turismo 3 firmy Polyphony Digital Inc's. GT3 jest jedną z najlepiej sprzedających się gier na platformie PS2.

Pierwszym rynkiem, na który trafi kierownica, będzie rynek japoński. Premiera tego

Nowości Sprzętowe

urządzenie odbędzie się w tym kraju już pod koniec kwietnia. Oficjalna premiera na rynku europejskim oraz amerykańskim nastąpi podczas targów E3 w Los Angeles (16-19 maja 2001).

Kierownica GT Force przeznaczona jest tylko dla konsoli Playstation 2. Jest to pierwsza na świecie kierownica dla tego typu konsoli, w której zaimplementowano technologię Force feedback firmy Immersion. Logitech ma już wieloletnie doświadczenie w tworzeniu urządzeń opartych o tę technologię. Dotychczas były to tylko urządzenia dla komputerów PC (kierownice, dżoystiki, myszy, pady). Funkcja Force feedback dostarcza graczowi zupełnie nowych przeżyć, wywołując u niego zupełnie realne odczucia. Twórcy nowej kierownicy pracowali nad nią wraz z autorami gry. Nowa kierownica Logitecha nie jest przeznaczona wyłącznie do współpracy z grą Gran Turismo 3, będzie kompatybilna również z nowymi tytułami, które zapewnią będą obsługę FF firmy Immersion.

www.logitech.com

20 GB muzyki

Neo Jukebox 2200 jest najnowszą konstrukcją firmy I/O Magic. Jest to ni mniej, ni więcej tylko odtwarzacz plików MP3 zapisanych na... dwudziestu gigabajtach wbudowanej pamięci. Jak łatwo się domyślić, jest to niemal zawartość sześciuset płyt kompaktowych zgromadzonych w jednym, niewielkim urządzeniu. Zamiast swojego archiwum krążków CD-Audio na pliki MP3 można dokonać za pomocą dołączonej do zestawu aplikacji MusicMatch. Ciekawostką jest zamontowany w urządzeniu ciekłokrystaliczny wyświetlacz charakteryzujący się rozdzielczością 128 na 68 punktów. Dane z komputera klasy PC lub Macintosh przesyłane są poprzez interfejs USB. Energii do pracy dostarcza urządzeniu litowo-jonowy akumulator. Cena tego centrum audio została ustalona na czterysta pięćdziesiąt dolarów.

www.iomagic.com

Indywidualny iPAQ

Firma Compaq, producent przenośnego komputera iPAQ, przedstawiła kilka ciekawych dodatków zwiększających atrakcyjność tego świetnego palmtopa. Dla osób pragnących zabłysnąć indywidualnością, przewidziano możliwość zakupu kolorowych obudów do tego urządzenia, podobnie jak to ma miejsce w przypadku telefonów komórkowych. Kolejnym ciekawym gadżetem jest przewód pozwalający na połączenie komputera z telefonem komórkowym, dzięki czemu możliwe będzie odbieranie oraz wysyłanie informacji. Inne ciekawe dodatki mają pojawić się w najbliższym czasie.

www.compaq.com

Strzał Sanyo

IDshot 1000Z firmowany przez Sanyo jest hybrydą łączącą w jednym urządzeniu funkcję cyfrowego aparatu fotograficznego oraz kamery wideo. Konstrukcję tę zaprezentowano szerszej publiczności na targach CeBIT, gdzie firma miała swoje stoisko. Matryca zawiera półtora miliona punktów światłoczułych, a czas ekspozycji można regulować w zakresie od jednej dwudziętych

Miętowy dźwięk przestrzenny

MiNt karta muzyczna 3D PCI

Karty muzyczne praktycznie nie zaskakują już nowymi rozwiązaniami. Ostatnim "krzykiem mody", który został wprowadzony, była pełna obsługa standardu dźwięku Dolby Digital przy odtwarzaniu filmów DVD.

Mike-L

Jeśli nie można wprowadzić niczego ciekawego, to można zaoferować to samo tylko... taniej. Z takiego założenia wyszli zapewne inżynierowie, projektując MiNt kartę muzyczną 3D PCI. Urządzenie to wykorzystuje najnowocześniejsze obecnie technologie tworzenia i obróbki dźwięku. Wśród wielu można wymienić HRTF 3D Audio, która zapewnia zgodność z takimi systemami, jak Direct Sound 3D oraz A3D i EAX. Bez problemu karta radzi sobie z sygnałami dostarczonymi poprzez zamontowane na płycie cyfrowe wejście S/P DIF. Dzięki temu dźwięk jest odtwarzany bardzo wiernie, a co ważne - bez problemu może być przesłany do czterech głośników (a nawet pięciu, gdy zestaw przedni zawiera subwoofer). Rewnym mankamentem jest fakt, że do obsługi HRTF wykorzystywana jest moc procesora głównego (na płycie głównej, a nie karcie). Przy ustaleniu za pomocą sterowników oraz dołączonych aplikacji najlepszej jakości objawiały się bardzo słabe, lecz jednak występujące szumy. Podkreślić należy dołączenie na krążku ze sterownikami przydatnych aplikacji oraz polskiej instrukcji obsługi. Same ste-



Karta obsługuje funkcje, których nie powstydziłyby się - kosztujące znacznie więcej - produkty konstrukcyjne.

rowniki przewidziano nie tylko dla systemów Microsoft, lecz także dla takich dystrybucji Linuksa, jak Slackware, RedHat oraz OpenLinux.

MiNt karta muzyczna 3D PCI jest bardzo ciekawą propozycją dla osób poszukujących urządzenia charakteryzującego się dobrymi parametrami oraz bogactwem możliwości, na które nie trzeba wydawać zbyt wielkiej sumy.

| MiNt karta muzyczna 3D PCI | | | |
|----------------------------------|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------|--|
| INFO • INFO • INFO • INFO • INFO | Dane techniczne: | Dostarczył: | |
| | Procesor: CMi6736/C3DX | Action Sp. z o.o. | |
| | Magistrala: PCI 2.1 | ul. Jana Kozmiera 46/54 | |
| | Dodatkowe: wyjście dla przedniej i tylnej pary głośników | 01-248 Warszawa
tel. (022) 836-62-28 | |
| INFO • INFO • INFO • INFO • INFO | Plusy | Minusy | |
| | • świetne parametry za przysłanną cenę | • lekkie szumy na wyjściu | |
| | • możliwość podłączenia od czterech do pięciu głośników | | |
| | Internet: | Cena: | |
| | http://www.action.com.pl
http://www.mint.com.pl | 50 zł | |

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składki.

Liczy się ergonomia

ART AK-11E

Każdy, kto pracuje po kilka godzin dziennie, a zajmuje się głównie pisanie tekstów lub wprowadzaniem danych, wie na pewno, czym jest ból w nadgarstkach i przedramionach.

technICK

Nie pomagają także żadne podkładki pod nadgarstki, nawet te żelowe. Aby zapewnić użytkownikom komputerów należyty komfort, zaprojektowano więc tak zwane akcesoria ergonomiczne, a są to i myszy, i... klawiatury. Konstrukcja o nazwie ART AK-11E na pierwszy rzut oka różni się od klasycznych klawiatur przede wszystkim kształtem. Blok klawiszy literowych podzielono na dwie części i umieszczono je pod pewnym kątem. Jedynie spacja pozostała niemal klasyczna. Dzięki temu uzyskano możliwość takiego ułożenia dłoni, by nadgarstki były wyprostowane, a co za tym idzie - nie bolały przy długotrwałej pracy. Jeśli ktoś twierdzi, że to po prostu zbędne uduziwienie, to zapraszam do lektury artykułów oraz wszelkich innych danych na temat "zespołu cięśni nadgarstka". Ale aby nie straszyc nikogo, musielibyscie pracować niemal przez osiem godzin dziennie przez kilka lat, by się go nabawić... statystycznie. Przyznam, że osobiście korzystam ze standardowej klawiatury, lecz po kilkunastu dniach pracy z AK-11E strasznie trudny był powrót do konstrukcji, której używałem do tej pory.



Odpowiednie wygięcie, a co za tym idzie - inne rozmieszczenie klawiszy względem siebie to domena klawiatur ergonomicznych.

Klawiaturę ART AK-11E można polecić praktycznie każdemu, lecz przede wszystkim powinny się nią zainteresować osoby, które spędzają przed komputerem sporo godzin. Uprzedzam jednak, że wygodą uzależnia, przez co trudno będzie przestawić się z powrotem na klasyczną, "niewykrzywioną" konstrukcję.

| ART AK-11E | | | |
|----------------------------------|----------------------------------------------------|------------------------------------------|--|
| INFO • INFO • INFO • INFO • INFO | Dane techniczne: | Dostarczył: | |
| | Podłączenie: port PS/2 | Multioffice Sp. z o.o. | |
| | Klawisze: 105 | 30-390 Kraków | |
| | Dodatkowe: ergonomiczny kształt | ul. Zawila 65 D | |
| INFO • INFO • INFO • INFO • INFO | Plusy | Minusy | |
| | • duże klawisze | • wymaga sporej ilości miejsca na biurku | |
| | • ergonomiczny kształt | | |
| | Internet: | Cena: | |
| | http://www.mno.pl
http://www.art-multimedia.com | 110 zł | |

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składki.

Wszystko w jednym...

Asus V7100 Deluxe Combo

Obecnie, przy zakupie karty graficznej większość z nabywców zwraca uwagę, czy urządzenie jest wyposażone w wyjście telewizyjne. Po co to komu? Hmm... Czasem się przydaje, na przykład w sytuacji gdy chcemy obejrzeć film z DVD na ekranie telewizora czy zapisać swój najlepszy przejazd na trasie rajdu na kasecie wideo, aby potem pochwalić się kolegą.

Maciej Lewczuk

Zdarzają się też tak wymagający użytkownicy, którzy potrzebują jeszcze tunera telewizyjnego, gdyż w pokoju nie mają miejsca i programy oglądają na ekranie monitora. A przecież akcelerator kupujemy głównie po to, by zameścić go, jak procesor i pamięć komputera, wymagającymi gramami. A jeśli na dodatek ktoś jest zapalonym wideoamatorem, potrzebuje przynajmniej średniej klasy karty pozwalającej na digitalizację i obróbkę obrazu. Podsumowując, potrzebne są przynajmniej trzy karty, by zaspokoić każdą potrzebę. Firma Asus, znana z produkcji wysokiej klasy płyt głównych oraz niezłych akceleratorów 3D, zaproponowała jedną kartę, która bez problemu radzi sobie z każdą z wymienionych wcześniej funkcji. Jest to model nazwany Asus V7100 Deluxe Combo. Bazą

jest karta wyposażona w układ Nvidia GeForce 2 MX oraz trzydziści dwa megabajty pamięci. Projektanci zastosowali dodatkowo moduł tunera telewizyjnego produkowanego przez firmę Philips. Oczywiście, nie zapomniano także o wejściach i wyjściach Audio-Video, dzięki którym można wprowadzać sygnały z kamery lub magnetowidu, jak również nagrywać to, co podawane jest na wyjściu, na kasety wideo czy oglądać na ekranie telewizora lub projektora. Ciekawostką jest dołączenie specjalny moduł, który umożliwia bezproblemowe łączenie urządzeń przewodowymi wyposażonymi we wtyczki chinch oraz S-Video. Pomiedzy gniazdami znajdziemy jeszcze złącze do podłączenia okularów umożliwiających pogłębienie złudzenia trójwymiarowości obrazu w grach. Obraz 3D jest tworzony osobno dla każdego oka z maksymalnym odświeżaniem ustalonym na 75 Hz dla prawej i lewej strony.

Instalacja nie nastroczała problemów, ponieważ na jednym krążku znajdują się potrzebne sterowniki oraz podstawowe programy do obsługi, czyli Twain (pozwala na przechwytywanie klatek obrazu w programach do obróbki grafiki i zdjęć), Tweak Utility, który umożliwia podkręcenie zegara układu oraz pamięci, Video Security - sprawdzanie obszaru "widzianego" przez kamerę i w razie wykrycia ruchu zaalarmowanie w określony sposób. Live Utility oraz Digital VCR mają za zadanie przechwytywanie obrazów, z tą jednak różnicą, że VCR można ustawić w taki sposób, aby nagrywanie włączało się o określonej porze. Standardowo instalowane są także aplikacje do oglądania obrazków w trzech wymiarach oraz oglądania telewizji. Ta ostatnia opcja umożliwia przechwytywanie audycji z anteny oraz z pa-



Asus V7100 Deluxe Combo pozwala czerpać przyjemność z grania, oglądania telewizji, edycji wideo oraz odtwarzania filmów DVD.

| Test | Jednostka | Asus V7100 Deluxe 32 MB SDRAM | Inno3D AGP GeForce2 MX 32 MB SDRAM | Elsa Gladiac Ultra 64 MB DDR | WinFast GeForce2 Pro 64 MB |
|-----------------|-----------------------------------------------|-------------------------------|------------------------------------|------------------------------|----------------------------|
| Quake II | 800x600 16bit
1600x1280 16bit | fps
fps | 215.4
64.1 | 214.8
63.9 | 272.9
164.3 |
| Quake II | 800x600 32bit
1600x1280 32bit | fps
fps | 164.9
42.4 | 167.8
42.7 | 272.1
107.2 |
| Quake III Arena | Fastest
Normal | fps
fps | 161.7
144.5 | 158.4
127.9 | 162.3
152.1 |
| | HQ 800x600 | fps | 75.6 | 90 | 143.3 |
| | HQ 1024x768 | fps | 49 | 57.3 | 116.6 |
| | HQ 1600x1280 | fps | 18.9 | 21.1 | 53.1 |
| 3D Mark 99 Max | 800x600x16bit | 3DMarks | 5859 | 5893 | 5954 |
| 3D Mark 2000 | Default | 3DMarks | 4860 | 4913 | 8017 |
| 3D Mark 2000 | Benchmark 16bit
Default
Benchmark 32bit | 3DMarks
3DMarks
3DMarks | 4860
3352
3352 | 4913
3392
3392 | 8017
5152
5152 |

Komputer testowy: AMD Athlon 1100 MHz, 256 MB RAM, PC133, MSI 6330, Windows '98 SE

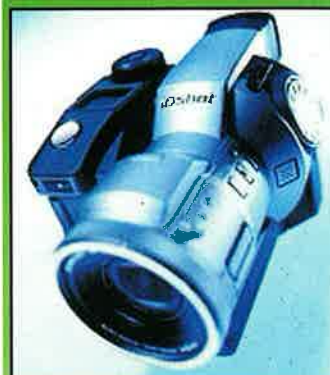
Mail 4. Ponadto AsusDVD 2000 pozwala na odtwarzanie filmów zapisanych na krążkach DVD, rozrywkę zaś zapewnia dołączona gra Soldier of Fortune.

Asus V7100 Deluxe Combo jest prawdziwym centrum multimedialnym dostarczającym możliwości grania, obróbki wideo oraz oglądania telewizji i filmów DVD na ekranie komputera, jak i telewizora. Jeśli wszystkich tych opcji potrzebujecie, to karta Asusa jest po prostu niezbędna.

| Asus V7100 Deluxe Combo | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|--------------------------|--|
| INFO • INFO • INFO • INFO • INFO | Dane techniczne: | Dostarczył: | |
| | Procesor: Nvidia GeForce 2 MX | AB S.A. | |
| | Magistrala: AGP 4x | ul. Kościelżyńska 32 | |
| | Pamięć: 32 MB SDRAM | 51-416 Wrocław | |
| INFO • INFO • INFO • INFO • INFO | Dodatkowe: Okulary 3D | tel. (0 71) 324-05-00 | |
| | Wyjścia: Audio/Video | faks (0 71) 324-05-28 | |
| | Wejścia: Antenowe, Audio/Video | | |
| | Plusy | Minusy | |
| | • pełna obsługa Audio/Video | • stosunkowo wysoka cena | |
| | • wbudowany tuner TV | | |
| | Internet: | Cena: | |
| | www.ab.com.pl
www.asus.com.tw | 915 zł | |

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składki.

Nowości Sprzętowe



nej do szesnastu sekund. Dane magazynowane są na dyskach magneto- optycznych, których pojemność wynosząca 730 MB pozwala na zapis kilku tysięcy zdjęć lub niemal dwóch godzin sekwencji wideo. Dane wymieniane są z komputerami poprzez interfejs FireWire lub USB. Cena tego cacka ma oscylować w granicach trzech tysięcy marek niemieckich.

www.sanyo.com

Przyłóż mu... palec



Technologie biometryczne znajdują coraz szersze zastosowanie w dziedzinie ochrony danych oraz sprzętu komputerowego. W Stanach Zjednoczonych glinie tygodniowo bardzo duża liczba przenośnych komputerów typu notebook, gdyż wiele osób preferuje pracę poza biurem lub podczas podróży. Zabezpieczenia programowe już dawno przestały skutecznie odstraszać potencjalnych złodziei. Teraz coraz częściej identyfikacji użytkownika dokonuje się za pomocą specjalnych czytników rozpoznających kształty linii papilarnych. Firma Toshiba stworzyła bardzo ciekawe urządzenie tego typu - do jego instalacji nie są potrzebne żadne specjalne sposoby montażu, gdyż wykonano je w formie karty PCMCIA. Dzięki temu praktycznie każdy może wykorzystać to rozwiązanie w swoim notebooku. PC Card Fingerprint Reader zawiera całkiem dobre oprogramowanie, dzięki któremu możliwe jest rozpoznawanie wielu użytkowników, a co za tym idzie - ustalenie restrykcji dotyczących dostępu poszczególnych osób do danych zgromadzonych na dysku twardym. Producent, zachwalając swoją konstrukcję, twierdzi, że nie można oszukać czytnika, gdyż w pewien - okryty tajemnicą produkcji - sposób urządzenie rozpoznaje, czy obiekt dotykający karty to skóra, czy nie.

www.toshiba.com

CD-Action

za darmo?

TAK! W prenumeracie!



- Gwarancja utrzymania niskiej ceny, nawet na numery z 3 CD
- Dostawa do domu przed pojawieniem się CDA w kioskach

8/2001 + 9/2001 + 10/2001 + 11/2001 = 0 zł

Kupując roczną prenumeratę, otrzymujesz 4 numery za darmo!

| | |
|-------------------|---------------------|
| 12 x 13zł = 156zł | oszczędzasz 66,00zł |
| 6 x 14zł = 84zł | oszczędzasz 27,00zł |
| 3 x 15zł = 45zł | oszczędzasz 10,50zł |

Jak zamawiały prenumeratę?

- Przekaz wypelnij drukow a n y m i literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.
- Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15 dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: prenumeratę rozpoczynającą się od sierpnia opłacamy najpóźniej do 15 czerwca, decyduje data stempla pocztowego. Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

- Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.
- 1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopiśmie.
- 2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Rom-ów należy kierować do Działu Prenumeraty od poniedziałku do piątku w godzinach od 8 do 16. tel. 071 343 7071 w. 338, 071 341 20 83, 071 342 18 41. e-mail: prenumerata@futurenetwork.com.pl



Numer archiwalne (cena za jeden egzemplarz 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 12zł)

Jak kupić Numery Archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu.
- Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwalów 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł.

UWAGA: Dysponujemy numerami 6,10,11,12/99 i wszystkimi z 2000 oraz 1, 2, 3, 4, 5/2001.

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca sierpień /2001

☐ 3 numery 45,00zł

☐ 6 numerów 84,00zł

☐ 12 numerów 156,00zł

☐ CDA z DVD nr3 27,50zł

☐ CDA z DVD nr2 5zł

☐ tytuł dla wpłacających na CDA z DVD nr3

☐ numery archiwalne

PIN

PAMIĘTAJ! O PODPISIE PODPRACOWNIKA

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Imię i nazwisko (czytelnie)



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca sierpień /2001

☐ 3 numery 45,00zł

☐ 6 numerów 84,00zł

☐ 12 numerów 156,00zł

☐ CDA z DVD nr3 27,50zł

☐ CDA z DVD nr2 5zł

☐ tytuł dla wpłacających na CDA z DVD nr3

☐ numery archiwalne

PIN

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Imię i nazwisko (czytelnie)



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca sierpień /2001

☐ 3 numery 45,00zł

☐ 6 numerów 84,00zł

☐ 12 numerów 156,00zł

☐ CDA z DVD nr3 27,50zł

☐ CDA z DVD nr2 5zł

☐ tytuł dla wpłacających na CDA z DVD nr3

☐ numery archiwalne

PIN

PAMIĘTAJ! O PODPISIE PODPRACOWNIKA

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Imię i nazwisko (czytelnie)



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca sierpień /2001

☐ 3 numery 45,00zł

☐ 6 numerów 84,00zł

☐ 12 numerów 156,00zł

☐ CDA z DVD nr3 27,50zł

☐ CDA z DVD nr2 5zł

☐ tytuł dla wpłacających na CDA z DVD nr3

☐ numery archiwalne

PIN

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr.....
słownie złotych groszy jak wyżej
wpłacający
Dokładny adres
na rachunek
stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

Pokwitowanie dla banku

zł gr.....
słownie złotych groszy jak wyżej
wpłacający
Dokładny adres
na rachunek
stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr.....
słownie złotych groszy jak wyżej
wpłacający
Dokładny adres
na rachunek
stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

Pokwitowanie dla poczty

zł gr.....
słownie złotych groszy jak wyżej
wpłacający
Dokładny adres
na rachunek
stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

CD-Action DVD#3 już w sierpniu!

Zapraszamy do przedpłaty na trzecią z kolei edycję **CD-Action z DVD**.

Sierpniowe wydanie czasopisma CD-Action będzie dostępne w dwóch wersjach. **Wersja z 3. CD**, jak zwykle do nabycia w kioskach, salonach z prasą i Empikach na terenie całego kraju.

Wersję **DVD** będzie można znaleźć **JEDYNI** w Empikach i eleganckich salonach z prasą.

Wszystkim chętnym, którzy obawiają się, że nie będą w stanie znaleźć swojego CD-Action DVD w normalnych punktach sprzedaży, **wysyłamy je pocztą**.

Prosimy o dokonanie przedpłaty na blankiecie przekazu zamieszczonego w tym numerze CDA.

UWAGA! NIE WYSYŁAMY EGZEMPLARZY PROMOCYJNYCH CDA DVD#2 ZA 1 ZŁ OSOBOM, KTÓRE NIE WPŁACIŁY 27,50 ZŁ ZA CDA DVD#3!

CDA 8/2001

CDA 3xCD



- kioski
- salony prasowe
- Empiki
- wysyłka z redakcji

CDA DVD#3 + 1 CD z pełną grą



- salony prasowe
- Empiki
- wysyłka z redakcji

UWAGA! Pierwsze 500 osób, które wpłacą 27 zł 50 gr. na trzecią edycję CDA DVD, mogą otrzymać dodatkowo 2 egzemplarz CDA DVD#2 za 5 zł. Proszę na przekazie zaznaczyć w tym celu dodatkowe pole!

Razem: CDA DVD #3 + #2 = 32,50 zł

ACTION EXCHANGE

Przypominamy, że zabawa Action Exchange zakończyła się na numerze CD-Action 5/2001. Wszystkim uczestnikom dziękujemy i zapraszamy do drugiej edycji już wkrótce!



LISTY, czyli ACTION REDACTION

Witom, witom. Dziwna sprawa - pachnie w powietrzu latem, rok szkolny zmierza ku końcowi, luz itp. A tu w AR dużo poważnych i na serio pisanych listów. Dziwne. Ale - nie powiem - fajne; AR to jednak mimo wszystko nie kącik kabaretowy, a miejsce, w którym czytelnicy mogą (i powinni) dzielić się i z nami, i z wami swoimi najróżniejszymi refleksjami. Także tymi poważnymi. A teraz już zapraszam do lektury tejsze rubryki (ze świadomością, że następna jej edycja pojawi się w momencie, gdy już praktycznie będą WAKACJE).

Każdy samochód może ci służyć aż do końca życia - musisz tylko nim jeździć bardzo szybko...

Sporo konkretnych refleksji

Jesteście wspaniali :), dlatego chcielibyśmy się na was troszkę powyżywać. W pozytywnym, rzecz jasna, sensie (...). Zauważyliśmy w waszych odpowiedziach ciekawą tendencję: piszecie zabawnie (cudowny Monty Python), z jajem, bo czasem TRZEBA kogoś wyśmiać, niemniej chyba zaczynacie popadać w samozadowolenie.

W takim razie czytelnicy powinni spuścić nam te bąbelki z głów, nie ma sprawy :).

Nie przyjmujecie rzeczowych pomysłów krytyki, zbywając rosnącą (bo +2 che, che :) rzeszę niezadowolonych czeptaniem się słówek, np. "nużące" ("wkużony i znużony" 9/00) nie dość, że odbiegacie od meritum listu, to jeszcze obrażacie jego autora (aluzje dotyczące jego "kultury bycia").

Ale zaraz - gdzie tu zbywanie krytyki? Każda LOGICZNIE UMOTYWOWANA krytyka jest zupełnie serio rozpatrywana (niezależnie od stylu naszej odpowiedzi na łamach AR). A jeśli krytykujemy czyjąś kulturę bycia, czy już na pewno nie bez powodu...

Zdajecie się nie zauważać, że istnieją tzw. literówki (wam też się zdarza che, che), dysortografia itp. (a nie każdego stać na legalnego Worda).

Gdybyś zobaczył sporą część listów w wersji oryginalnej, wiedziałbyś, że poprawiamy 95% buraków w waszych tekstach. Jeśli już (rzadko!) decydujemy się puścić na łamy list z błędami, to tylko dlatego, że dany egzemplarz albo jest dzięki temu bardzo zabawny ("co to za rodzaj gry - RTG?"), albo też mamy w tym jakiś głębszy cel... i każdego stać na słownik!

Smuci nas wasz brak szacunku dla drugiego człowieka i dla jego zdania (realizacja koszmaru Orwella, komunizm - esencja pogardy dla ludzi, nienawiści dla inaczej myślących).

Mnie smuci to, że tak uważasz. Zauważ, że my cały czas WALCZYMY z poglądami "tylko ja mam rację", "wszyscy myślą tak jak ja, więc..." czy "jeśli ktoś się ze mną nie zgadza, to jest debilem", "jakim prawem dalsie grze Y ocenę X, podczas gdy zasługuje na...". Sprawdź. I właśnie takie poglądy staramy się wysmiewać. Nie widzisz tego? :)

Kolejna żyłka dziegciu: strony poświęcone beginnerom (...). Tam się roi od bugów (...) [i tu kilka smakowitych przykładów - ściślej dwa - red].

OK. Masz rację, parę razy wałnęliśmy w tych tekstach buraki (dodajmy, że nie tylko w tych, gdyż nikt u nas nie jest nieomylny i perfekcyjny). Po prostu - zdarza się :).

Wiecie co? Moglibyście stworzyć porady dla JUŻ-NIE-BEGINNERÓW. Oni też czytają CDA (...) . Wyskrobicie więc jakąś ostatnią, zaplesniałą i oblepioną pajęczynami stronę na artykułiki dla nas: - może jakieś ciekawostki techniczne, trudne do wyszperania właściwości sysopów, ich budowa "od kuchni" (...).

Trochę tego jest: od kursów programowania, po część tekstów w "Poradniku". Tym niemniej nie czajmy się - CDA nie jest pismem dla sysopów, adminów czy innych hakerów. Oni mają swoje specjalistyczne pisma, a CDA przeglądają raczej po to, by się oderwać od swojej pracy, a nie by pogłębiać swą wiedzę. Stąd ilość poświęconego dla nich miejsca nie może być za duża...

Ile (...) demek scenowych (z party lub tych stworzonych przez czytelników), gfxów, modów powstaje przy użyciu nielegalnego softu (jestem pewien, że każdy kupił legalne Visual Studio), tego nie wiem. (Smuggler: jakiego softu używałeś za swoich scenowych czasów, kiedy WYSZYSTKO było legalne i WSZĘDZIE były sklepy komputerowe?)

Systemowego edytora tekstów, jak zawsze, a co? Ponadto ja wcale nie rozgrzeszam scenowców...

Notabene: w waszych newsach z 10/2000 wspominać o 3D Studio za darmo. Jego producenci zauważyli problem np. nauki obsługi ich programu przez niebogaty begginerów (che, che), jak i produkcji grafik do niskobudżetowych zastosowań. Borland też dorzucił swoje 3 gr. Skoro bezpośrednio zainteresowani dostrzegają to, czemu wy całkowicie to ignorujecie?

A czymże był ten news, jak nie reakcją (pozytywną) na to wydarzenie?

Nie jest też prawdą, że piractwo = mafia.

Oczywiście, że to skrót myślowy. Nie każdy Kaziu na giełdzie jest zaraz mafiosem. Ale jak myślisz, kto tak w ogóle stoi za tym biznesem - Armia Zbawienia? Stowarzyszenie Miłośników Wyleniałych Kanarków? Polski Związek Skopanych Działkowców?

"Obyś żył w ciekawych czasach!" CDA 09/2000: "(...) zamęt, zamieszanie, rewolucja, upadek starego porządku (sic!), ogólny bałagan, bezprawie i tym podobne atrakcje. (...) Od (...) 1980 roku żyjemy w takich (...) paskudnie ciekawych czasach". Jezul! Za komuną wasi redaktorzy tęsknią?!

Andrzej Wieczorek & Amnis Ksaelt (Songmaster)

Nie, za Szwajcarią, w której wydarzeniem roku jest np. wstrząsający fakt, że bezrobocie wzrosło do kosmarnej wielkości 3%, a frank zdewałowuwał się w stosunku do dolara aż o 1.8% rocznie. Zgroza. Tęsknimy za życiem w TAKICH nieciekawych czasach. Zaś "stary porządek" to dla nas czas, gdy np. honor coś znaczył dla ludzi, zło-dziejom nie podawało się ręki itp. Co, znowu nas demaskują jako kryptokomuchów? :)

Gry jak kobiecy

Doszedłem ostatnio do pewnego wniosku... z grą komputerową to tak, jak z kobietą. Nie liczy się ilość, lecz jakość. Dlatego piractwo najczęściej popierają dzieciuchy, które nie skończyły 18 lat. Dla nich najważniejsze jest mieć jak najwięcej gier (bez względu na to jak je zdobędą). Tak samo traktują dziewczyny. Najpierw się uganiania za jedną, szybko się nudzą i szukają innej. Jak człowiek dojrzeje, to zaczyna doceniać to, co ma... Ale co ja się będę rozpisywał... przecież wy w redakcji wiecie, o co mi chodzi. :))

mando

Teraz rozumiem w końcu termin "monogamia" - "jedna gra"! :)

Duże dzieci z CDA

Ostatnio wpadłem w szkole, kiedy pod ławką czytałem CD-Actiona. Zczytałem się w recenzji Rune'a autorstwa chyba Elda. Nauczycielka (polskiego zresztą) zabrała mi gazetę i objęła, że nie dość, że czytam, zamiast uważać na lekcji, to jeszcze interesuję mnie: "wypociny dużych dzieci, które nie widzą nic poza gram!" (jej słowa) i że świadczy to o moim poziomie. Leciułko się zdenerwowałem (...). Po lekcji (nie chciałem w trakcie, bo zaliczyłbym gola) chciałem wyjaśnić z nią choć kwestię poziomu gazety. Spytałam, czy kiedykolwiek czytała artykuł któregoś z redaktorów CDA. Odpowiedziała, że ma lepsze rzeczy do roboty. Poprosiłem ją, żeby zerknęła choć na fragment któregoś. Jakoś tak przypadkiem nawinęła się recenzja Rune'a. Pani profesor zaczęła ją czytać, a grymas jej twarzy zmieniał się od początkowego zniechęcenia, przez zdziwienie, do niemalże zachwytu. Nauczycielka przyznała mi rację, że nie powinna oce-

niać po pozorach. Wyznała, że nie sądziła, aby "tacy" ludzie mogli napisać tak dobry tekst.

TweetIX

No pewnie - wiadomo, że w takich pismach pracują ci, których NAWET na nauczycieli nie chcieli, a to wypowiednie o ich inteligencji świadczy :). [Nie licząc naczelnego, który w swoim czasie BYŁ nauczycielem]. Dobrze choć, że miałeś nauczycielkę (oby więcej takich!), która potrafi nie tylko do was mówić, ale i was słuchać... Pozdrawiamy serdecznie i dziękujemy za zrozumienie. :)

Nurtujące pytania

Nurtuje mnie jedno pytanie: skoro można ściągać z netu różnego rodzaju emulatory, np. emulator ZX Spectrum, GameBoya czy Amigi, to czy wy możecie umieścić je na CD? To znaczy, chodzi mi o sprawę praw autorskich. Jeżeli byście taki emulator umieścili na CD, to czy możecie dorzucić do niego parę gier? No i w ogóle, czy jest szansa na umieszczenie jakiegos w niedalekiej przyszłości. Uwielbiam stare gry, szczególnie te na ZX Spectrumba.

Z netu można też ściągnąć pirackie wersje gier, hardcore'ową pornografię i przepis na zrobienie własnej bomby (nawet atomowej). To, że coś tam jest, nie znaczy wcale, że jest tam legalnie i że każdy może sobie z tego korzystać, jak chce i kiedy chce (o ile chce być w zgodzie z prawem). Tak że raczej nie ma szans na np. emulator PSX i Tekkena na CD...

Zawsze byłem wielkim fanem Gamlbera (...), tak właściwie to nigdy do końca nie dowiedziałem się, dlaczego ta wspaniała gazeta się skończyła. Często przeglądam numery archiwalne CDA i gdy ktoś pyta o rozpad Gamlbera, ZAWSZE odpowiadam wymijająco. (...) Czy jest to naprawdę taka wielka tajemnica, co się na serio stało, czy po prostu nie chcecie kogoś oczerniać?

PS Bez obrazy, ale wasz dział "Na luzie" w porównaniu z "Variatkovem" w Gamlberze po prostu się chowa.

Uważamy, że gadać: "czemu Gambler upadł?", nam nie wypada, bo jako (była) konkurencja możemy być posądzeni o oczerzanie, ośmieszanie, wyciąganie brudów i kto wie co jeszcze. Tym bardziej że na pewno nie znamy wielu zakulisowych szczegółów. Ogólnie jednak pismo traciło czytelników, sprzedawało się coraz gorzej - a wydawnictwo to nie instytucja charytatywne. Widać ktoś z wydawców Gamlbera uznał w końcu, że "no future". Aha - Variatkowo i NL to zupełnie inne rubryki i funkcjonujące na zupełnie innych zasadach. Trudno je porównywać...

O was, czyli Smugglerze i Jedim. To sprawa sprzed ponad roku... Kiedyś bardzo podobało mi się Action Red, niestety pojawił się numer 4/2000, w którym nazwaliście mnie idiotą. (...) Wkurzyłem się na was, przestałem czytać. Gdyby nie prenumerata, to pewnie nawet bym już nie kupował CDA (tak bardzo byłem wkur...zony). Trochę czasu minęło i znowu chętnie czytam te ostatnie zwiariowane strony. No cóż, wasze teksty nadal są świetne, ale jednak pewien uraz pozostaje (brzmi poważnie, nie? chip, chip). Można wybaczyć, ale nie zapomnieć.

Lahtysz z Poznania

To samo powiedział jakiś gość na Sycylii w XV wieku, kiedy doszedł do wniosku, że czas już wybaczyć (ale nie zapomnieć!), jak to w roku 1006 przodek jego sąsiada nazwał jego praprzodka włoskim słowem oznaczającym mniej więcej: "zjętą koniczyną bekającą o północy na szczycie średniej wysokości góry, po jej południowej stronie" :). Tyle że w roku 2001 vendetta trwała nadal, bo jed-

nak po namyśle nie wybaczył ani nie zapomniał. Ani jego praprapra-ni+1 wnuki. Bierz przykład z tego pana - taką śmiertelną obrazę pamięta się przecież na WIECZNOŚĆ...

Kto kogo okrada?

(...) Wiadomo, ludzie chcieliby mieć wszystko. Niestety, tak się nie da. (...)Ale pojawia się alternatywa w postaci oprogramowania pochodzącego od tzw. piratów. Wiadomo, to samo za mniejszą cenę jest bardziej atrakcyjne. Taka ludzka mentalność. Pytanie - gdzie jest moralność? Dla wielu, szczególnie młodych, ludzi słowo moralność nic nie znaczy (o ile oczywiście je rozumieją). (...) Zastanawiałem się, skąd to się bierze. Otóż wszystko sprowadza się do zwykłego chciejstwa i cwaniactwa. Gra nie jest produktem pierwszej potrzeby. Kto mówi, że mamy mieć 24, a nie 4 gry rocznie. Pewnie, przyjemnie jest mieć, ale życie jest sztuką wyboru. Przecież, ile będziesz się cieszył grą, jeżeli za tydzień będziesz miał już nową? Osobną sprawą jest przesadzanie z ceną gier vide Microsoft i jego produkty. Jednak są i dobre gry sprzedawane po umiarkowanych cenach. (...) Na koniec przedstawiam argument, który był przyczyną mojego zaniechania i tak rzadkich zakupów lewych produktów. (...) Za moją ciężko zarobioną/wyludzoną/wyproszoną (wiedle uznania) kasę ten (...) pójdzie i kupi sobie nowe adidasy, czapkę lub bluź w wielkimi białymi paskami po bokach. Czy o to nam chodzi? Żeby było kretyn z nagrywką miał stałe źródło utrzymania?

Tadeusz "Resident" Zawila

Pisze do was listy cała masa idiotów, którzy twierdzą, że dystrybutor okrada ich, ustalając "barbarzyńskie" ceny gier i programów. Proponuję więc drodzy nieświadomi ludzie kupujący u pirata - zastanówcie się, na ile was okrada wasz "dobrodziej" z giełdy. Myślę tu o zorganizowanych grupach przestępczych, a nie o domowych "kopistach" (którzy notabene też was okradają). Otóż cena wytłoczenia płyty na sprzecie, który mają ci, pożał się Boże, "Robin Hoodzi" (tak na marginesie to wy - Drodzy Nabywcy - finansujecie ten sprzęt, nawet o tym nie wiedząc; nie pytajcie jak, bo to bardzo głupie pytanie: naturalnie robicie to, kupując u pirata) wynosi ok. 2 zł. Hmmm... to znaczy, że pirat sprzedaje wam skradziony soft... to niewiarygodne, jestem genialny - po cenie DZIESIĘCIO-KROTNIE przewyższającej rzeczywisty koszt płytki ze skopiowanym nielegalnie programem!!! Teraz zastanówcie się ludzie: KTO was okrada!? (...) Wy sami siebie okradacie, płacąc za gniot z giełdy z dziesięciokrotnym przebiegiem jego wyjściowej wartości, będąc tego w pełni świadomymi!!! A tak a propos, niektórzy z was twierdzą, że pirat jest dobry i ratuje was przed Złym i Groźnym Dystrybutorem, sprzedając wam gierki po 20 zł. Jeżeli jego domniemana "dobroć" jest tak wielka, bezinteresowna oraz niezmierną umysłem śmiertelnych, to czemu nie sprzedadzą wam tej gry za 3 zł??? Mam nadzieję, że to wam da do myślenia.

Wojtas z Warszawy

To jest właśnie to: burzyć się na marże sprzedawców (jakieś 20-30%), a nie wkurzać was kilkusetprocentowe przebitki piratów na każdym CD? Nie wkurza was fakt, że np. połowę waszego kieszonkowego zgarnia gość za 30 minut pracy? (Ścisłej mówiąc, za parę sekund pracy, bo resztę robi sama nagrywarka.) Nie wkurza was fakt, że gość po paru latach jeździ sobie samochodem, który wy mu zafundowaliście, a w chałupie ma taki sprzęt, że nawet marzyć o nim nie śmiecie? I śmieje się w nos tym wszystkim debilom, którzy się ucą i pracują - on "szkół nie mając" i pracując 2-3 dni w tygodniu i tak ma lepiej (do czasu...). Bo co WY z tego macie - parę gierek na krzyż, a ktoś sobie żyje jak pączek w masle... to WY fundujecie mu takie życie. Na własne zresztą życzenie. Nie czujecie się przypadkiem z CZEGOŚ okradani?

Czarny garniturek

Praca? [reakcja na sugestie, że jak kogoś nie stać na oryginalną wersję gry, to niech zapracuje, a nie kupuje pirata]. Che, che... dobre sobie. Ktoś ma tyrać całe wakacje, żeby nabić kieszeń jakimś "biznesmenowi" w czarnym garniturku?

Pewnie, że to frajerstwo. Ktoś ma tyrać całe wakacje - jakieś 8 tygodni! (bez urazy, ale te góra 200 zł to się chyba zarabia sztybci?) - żeby nabić kieszeń komuś, kto tyra przez głupie dwa lata (104 tygodnie...), robiąc gierkę? Jasne, że nie! Lepiej wyżebrać u mamusi te 20 zł i

nabić kieszeń biznesmenowi w kolorowym dresie. Ty nie tyraś, on nie tyra. Kasa łatwo przyszła, łatwo poszła. Wszyscy szczęśliwi! I kto to widział, żeby zacząć pracować przed ukończeniem 40...

Nie sądzicie, że łatwiej byłoby wydać pieniądze, gdyby człowiek był pewien, że te pieniądze trafią w większości do TWORCÓW gry? Nie widzę powodów, żeby utrzymywać jakiegos skurczybyka z walizeczką. Mogę płacić za kosztą produkcji gry i zapłacić za pracę programistów, ale nie będę płacił za gościa, który siedzi z dupskiem na krzeselku i żeruje na ich pracy.

Siekierka

Czegoż to ludzie nie wymyślą, żeby uzasadnić i przekonać (chyba samego siebie?). Że jak kupują kradzione, to cacy, a jak legalne, to źle :). No to popatrz: chcesz kupić samochód - i co? Płacisz dealerowi, płacisz kadrze kierowniczej fabryki, płacisz specom od reklam, których wysiłki przekonały cię, że to właśnie ten wóz chcesz kupić. I co? Powiesz: "OK, robotnikom na linii produkcyjnej się należy, konstruktorom też... Ale reszta nie będzie na mnie zero-wać?!" - i ukradniesz wóz z ulicy, żeby jakiś dyrektor (w garniturku, a jakże) czasem nie dostał grosza od ciebie? To przekonanie, że ludzie w garnitur(k)ach żerują na "klasie robotniczej", to chyba relikw socjalizmu? (Tam też były karykatury burżujów - fakt, że we frakach - wysysających krew z robotników.) Mówiąc krótko: fanzolisz jak potłuczony. Pracować się nie chce, ot co. Zamiast ruszyć 4 litery z fotela, wolisz wymyślać jakieś mocno już załatujące śmietnikiem (historii) teorie...

Peace, pax, pokój! :)

Chciałbym poruszyć pewien temat, który jest ostatnio bardzo popularny w AR - faceci a dziewczyny. Obydwie płcie ciągle sprzecają się w listach. Dziewczyny krzyczą, że faceci są od nich dużo głupszy i że jest to niby dowiedzione naukowo (!). (...) Faceci podobnie: dziewczyny są głupie, nie nadają się do komputerów. Obie strony popadają w znaczne skrajności. Prawda jak zwykle jest gdzieś pośrodku. Prawda jest taka, że te tezy są prawdziwie dla pewnej części populacji obu płci. (...) A co do skłonności używania komputera... Powiem tyle, że WIĘKSZOŚĆ (żeby nie było, że zaprzeczam sam sobie, są wyjątki!) dziewczyn zraża się do krwistych, brutalnych gier, a takie są przecież obecnie "na topie", a edukację komputerową zaczyna się przecież od gier. Ale umiejętność posługiwania się komputerem i zdolność zrozumienia jego działania u obu płci jest TAKA SAMA! Moim zdaniem konflikty międzypłciowe są absurdalne i bezsensowne. PRZECIŻ WSZYSTCY JESTEŚMY LUDŹMI i nie powinniśmy się obrażać i dzielić, lecz łączyć, pomagać sobie!!! (...) BRACIA I SIOSTRY, OPAMIĘTAJCIE SIĘ!!!

Tilk, The Last Hippis from Nowa Ruda

Tuman jakiś pisze, że dziewczyny są głupie itp., a tu zaraz "inteligentne" kobity się odpłacają podobnym listem. (...) Tak kłóca się małe dzieci z przedszkola! Kto to widział, żeby chłopak z dziewczyną (w wieku bodajże 14 czy 16 lat) kłócili się, kto jest lepszy (tylko smocia dać albo grzechotkę). (...) Powiem wam jedno, takich gości, co nie lubią dziewczyn (i kobitek nie lubiących facetów), powinno się TĘPIĆ jak karaluchy w piwnicy.

MOTARO

W końcu jakieś głosy rozsądku w tej bojowsko-girlsowej wojnie... (no, może poza tym tępieniem myślących inaczej niż my...).

Samotny Biały Kieł() : (*)

Trzecz Smuggler, piszsz Mr Jedi! Właśnie przyszło pismo, które zapnumerowałem dla mojego syna. Znowu przez pół nocy nikt w domu nie zasnął z powodu głośnego śmiechu dochodzącego z mojego pokoju! Jak możecie to robić mnie i mojej rodzinie? Jak mogliście poznać ze wstępem, jestem starym zgredem i nie mam PC-ta. Poza tym nie czytam notorycznie FAQ-ów. Pismo zapnumerowałem, żeby choć raz kogoś okraść w majestacie prawa. Dzięki Wam poznałem kolejną przyjemność, z której istnienia dotąd nie zdawałem sobie sprawy! To dzięki Wam mogę porównać się do takich gigantów, jak ZUS, PZU czy Kasa Chorych! (...) Napiszcie Wam jeszcze, że Was nie lubię, bo to do Was pisze te 5 dziewczyn miesięcznie, a do mnie przestała... (...) Mimo że nie lubię, to zaczynam czytać CDA od działu AR. Po tej lekturze przeglądam czasopismo, zanim przekażę je w młode ręce moje-

go syna. (...) Mam małą prośbę: prześlijcie mi do bezpłatnego testowania sprzęt, który opisujecie w bieżącym numerze (...) i panią z reklamy miesięcznika "Auto" w 02/01. PS Po napisaniu tego listu omal nie podłączyłem wtyczki od modemu do gniazda 220V! To znowu Wasza wina! Wirtualny zamach?

Zembik von Drakula

Cześć, chłopaki! Pisze do was syn Zembika. Co się dzieje, stary dał mi płytki z gramami, ale za nic nie chce dać mi papieru! No i gdzie teraz przeczytam, co jest na tych płytach? Ratujcie i wyślijcie mi jakiś rezerwowany numer, może być czarno-biały!

Biały Kieł, syn Zembika

(*) - tytuł wprawdzie niewiele ma wspólnego z zawartością listu, ale zawarty tam dowcip docenia zapewne starsi fanowie CDA, dla których "Samotny biały żagiel" i "Biały Kieł" były kiedyś lekturami...

Bez odpowiedzi

Wiecie, co mnie denerwuje? Drukowanie listów bez odpowiedzi. Co autor z tego ma? Tylko to, że może się pochwalić kolegom (...). Moglibyście napisać przynajmniej swoją krótką opinię, a nie traktować to milczeniem. Wtedy autor będzie zadowolony.

??? z ???

[Najpierw złośliwie i długo milczymy :)]. Są po prostu listy, w których wszelkie nasze komentarze są (jak uważamy) zbyteczne. Bo czy koniecznie musimy np. pisać "zgadzamy się", gdy jest jasne, że się zgadzamy? Są też listy, których nawet się nie chce komentować, bo słów szkoda. Ponadto (jak uważamy), jeśli ktoś pisze do nas list, to chyba nie tylko dlatego, żeby poczytać nasz komentarz - a głównie po to, by podzielić się z nami i z czytelnikami swoimi refleksjami. (Dla mnie zawsze nagrodą jest świadomość, że ktoś czyta to, co piszę.) Nie można też zapominać o tym, że często wy sami komentujecie listy innych czytelników. Czy więc koniecznie musimy się do każdego listu dopisywać? Uważam, że nie... (Aha - mówiłem, żeby podpisywać się nie tylko na kopertach - te wywalamy - ale i na listach, bo inaczej pojawiają się tylko takie ??? zamiast waszych xywek).

Pozytywne XXXowanie

Dobrze, że icksujecie nazwy pism, ponieważ ja dowiedziałem się o was z plotek konkurencji. Były tam zamieszczane o was różne ciekawe rzeczy. Pomyślałem sobie: "a co to za pismo, to CDA"? I kupiłem. Teraz kupuję je co miesiąc.

Jackoo z Mirska

No proszę, morał prawie jak w bajce. Dobro nagrodzone :)).

Wypożyczalnia gier i...

(...) Gdyby tak wybudować w Polsce takie wypożyczalnię (...), gry kosztowałyby ok. 4-6 zł za dobę (...).

Niestety, jest to niemożliwe do zrealizowania - problemu z prawem autorskim itp., itd. Nie pytajcie mnie, dlaczego może być wypożyczalnia kaset wideo, a nie może być wypożyczalnia gier - nie jestem specjalistą od tych spraw, nie wiem. Wiem tylko, że jest to w jakiś tam sposób niegodne z prawem.

Kiedys Smuggler napisał: "to dlaczego nie ukradniecie sobie np. procesora" [Smg: jako kontrę do argumentu: "że jak wydam kasę na sprzęt, to już mi na oryginalne gierki nie starcza", zapytałem, czemuż to w takim razie nie robią na odwrót - czemu nie kupią oryginalu i ukradną np. procesor]. (...) Dzięki drukarce stworzyłem banknot 50 zł i bez problemu zrobiłem dzięki niemu zakupy. Oczywiście później przyznałem się do kradzieży.

ngP

Żarty na bok. Niech was REKA BOSKA BRONI przed fałszowaniem pieniędzy!!! Nawet nie wiecie, w jak wielkie i śmierzzące g*** w tym momencie wdeptujecie! Wyroki za fałszerstwa mierzone są już nie w latach, a w pięciolatkach (tak!), zaś "narzędzia przestępstwa" (kompilatory, drukarki itp.) są DLA ZASĄDY konfiskowane. To już targanie wściekłego tygrysa za wąsy - żadne przyznanie się

czy stwierdzenie, że to był żart, wtedy nie pomogą! A jeśli myślicie, że młody wiek uratuje was przed karą, to pomyślcie o poprawczakach, kuratorze sądowym, nadzorze policyjnym, problemach w szkole, grzywnach, które będą musieli spłacić wasi rodzice, no i utracie ukochanego sprzętu. (A przy okazji dawała wam wtedy paragraf o piractwie, bo pewnie coś w szufladkach i na HDD znajdują...) Więc jak ktoś jeszcze wpadł na tak głupi pomysł, to niech czym prędzej walnie się bardzo mocno w głowę i zapomni o tym raz na zawsze. (Nie wspominając, że taka podroba jest bardzo prosta do wykrycia, więc szansa wpadki jest ogromna.) Ludzie... MYŚLCIE!!! To naprawdę nie boli.

Bez serc, bez ducha...

Wyskoczę do was z jedną refleksją - czy nikt już nie patrzy na JAKOŚĆ gier? (...) Po co sięga teraz człowiek, który na starcie dostaje PIII 600 MHz, 64 MB RAM? Po Diablo II, Quake'a III, Dowolna Dzisiejsza Gra [tutaj numer większy od 2]. (...) Teraz grom brakuje tego CZEGOŚ. Nie wiem, co to jest, ale po sesji 2 godzin przy Q3, którego jestem wielkim fanem, potrafię zachwycać się takimi rzeczami, jak Prince of Persia czy First Encounters. (...) Może po prostu teraz ludzie nie znają gier z tym CZYMS, a może takowych po prostu nie ma. Gry powstają w pośpiechu, w pogoni za kasą, bez optymalizacji etc.; czasem zastanawiam się, czy ktoś je w ogóle testuje przed wydaniem. I efekty widać.

Viraptor z Rzeszowa

Woman's Corner :)

[Zgodnie z życzeniem części dziewczyn kącik Girl's Corner został rozwiązany jako szowinistyczno-męsko-wiśniska prowokacja oraz dyskryminacja. W jego miejsce powołaliśmy poprawny politycznie Woman's Corner, czyli w skrócie WC :)].

To, co piszę w tym mailu, jest w 100% autentyczne i pragnę być potraktowana poważnie. Myślę, że z tym, co teraz powiem, spotykacie się rzadko, a może i wcale; otóż jestem PIRATEM. : -O!!! (...). Waszą gazetę kupuję już od jakiegoś czasu. Zastanawiacie się, po co? Otóż czerpię z niej informacje, które w dużym stopniu ułatwiają mi sprzedaż i dystrybucję gier i innych programów. Tak, tak - pomagacie pir@tom. (...)

Dziecinko, w takim razie należy aresztować np. wszystkich producentów dresów i kijów baseballowych lub też sprzedawać takie pisma jak CDA tylko tym, którzy mają świadectwa moralności od proboszcza i komendanta policji w ich mieście/miejscowości? Nie wstrząsnęśmą, jeśli na to liczyłaś. CDA to sporo zadrukowanych kartek + CD-ki. Jak je wykorzystasz, to już tylko twoja i twojego sumienia sprawa. Ponadto nasze recki są długie :). Zatem na giełdach widzimy raczej inne pisma wykładane w roli "co nowego u nas na stoisku"...

Ludzie! Powiedźcie, kto wam każe ode mnie kupować soft? SAMI DO MNIE PRZYCHODZICIE.

...powiedział dealer, podając herę narkomanowi i inkasując kasę. Tylko co to ma do rzeczy? Nie przychodziliby do ciebie, gdyby nie wiedzieli, że masz kradziony towar na sprzedaż.

Dla mnie piractwo jest jedynym źródłem dochodów. Crackując kolejną płytkę, nie myślę o tym, że kogoś okradam, ale o tym, że po jej sprzedaniu będę miała co włożyć do gara dnia następnego, bo, jak wiadomo, w dzisiejszych czasach cholernie trudno o pracę, a ja mam na utrzymaniu dwojkę dzieci w wieku szkolnym.

Powiem tak: współczuję (o ile to oczywiście prawda, w co jakos wątplię), ale na tej zasadzie nie wolno by też czepić się kogoś, kto okrada mieszkanka czy napada na ludzi na ulicach - on też może mieć głodne dzieci. Prawda? Zresztą ciekawe, skąd w takim razie miałaś pieniądze na nagrywarke, PC-ta itp., itd. Znalazłaś na ulicy?

W fachu tym siedzę już od ładnych trzech lat i nawet nie przypuszczacie, ile można w ten sposób zarobić.

Fachu? Powiedz raczej: kradnę od trzech lat... Aby nakarmić dwoje dzieci przez miesiąc, nie trzeba gigantycznej kasy, nawet gdyby się je karmiło wyłącznie kawiorom. Stąd jeśli zarabia na tym wspomnianą dużą kasę, to znaczy, że całe gadanie o głodnych dzieciach to tylko ściema. (Co to za matka, że się dziećmi zaślania?) Przez trzy lata kobieta - młoda i obyta z kompem - nie może znaleźć pracy? Doprawdy? No chyba że "praca" to dla ciebie "1000 zł na dzień i żeby się nie przemęczać". Wiesz, ja takiej pracy nie mogę znaleźć od początku swego życia. Ale jakos nie siedzę na giełdzie...

Winą za to należy obarczać również zwykłego gracza, którego nikt nie zmusza do zakupu pirackiego softu.

Zgadza się. Potępiamy i dealerów, i konsumentów. Ale dużo bardziej dealerów.

Na koniec powiem (napiszę), że nie uważam się za złodzieja ani żadnego, jak wy to mówicie "luszczą z giełdy", lecz za mniejsze zło dla gracza atakowanego z różnych stron przez wątpliwe tytuły dzisiejszych gier.

Wasz kochany MOTYLEK

[Ziewnięcie wywołane ogranym do bólu argumentem]. Jak niby jesteś "mniejszym złem", skoro bronisz gracza atakowanego przez "wątpliwe tytuły" - toż to właśnie sprawiasz, że on kupuje ich WIĘCEJ! Piracka argumentacja jest jak pirackie gierki - często się sypie i często to tylko wersja beta prawdziwej idei :).

Mój syn - 14 letni Czarek - od listopada 1996 roku zapoczątkował swą wielką fascynację waszym piśmem (przypadkowo dostał je od kolegi). Mogę spokojnie powiedzieć, że od samego początku stał się maniakiem CD-Actiona. Od wielu lat każdy miesiąc zaczyna się dla niego nie od pierwszego, lecz od dnia, gdy w kiosku może wreszcie kupić Wasze pismo, oczywiście już z wielodniowym wyprzedzeniem, i w napięciu oczekuje na ten moment. Angażuje całą rodzinę w poszukiwania. Jest chłopakiem bardzo rozsądnym, w szkole idzie mu doskonale, lecz nie należy do "typów sportowych". Obalewam nad tym, że większość czasu spędza w domu, oczywiście przy komputerze. Dzięki "magii waszego pisma" choć parę dni w miesiącu mój syn bardzo się uaktywnia fizycznie. Znając termin wydania miesięcznika, rozpoczyna swoje wędrówki... Moment upragnionego zakupu śmiało mogę porównać do wielkiej wygranej. Jesteście dla niego wielkimi autorytetami w różnych sprawach. [Boże, współczuję mu :). Smg]. Od kiedy pamiętam, pytany o to, kim chce być w życiu, odpowiadał: "Redaktorem w CD-Actionie". Zdaje sobie sprawę, że jeszcze trochę czasu przed nim, ale znając jego twórczy upór, na waszym miejscu zacząłabym szykować "miejscze przy stole". A tak w ogóle - czasem Wam zazdroścuję, że macie w sobie tyle magii i takich wielbicieli.

Stara, ale jara [papierosy]

Magii? Mówcie mi Potter :). A wielbicieli to mamy najróż-niej-szych. Niektórych bym wrogowi nie życzył. :) A tak poza tym - pozdrawiamy serdecznie i... zapraszamy. :) Kto wie, może kiedyś będziemy razem pracowali. :)

(...) Mam 13 lat (...) W waszym teście IQ nabiłam 141 pkt., a więc o 3 więcej od Smuglera. Czy to wystarczy, aby zostać jego szefową, czy też muszę poczekać, aż podrosnę?

Karolka

Po pierwsze, lepszy od mojego wynik uzyskał nawet chomik Alfred, który losowo naciskał klawisze podczas testu (łażąc po klawiaturze), więc chwalić się nie ma czym. Po drugie - podrośnij, za jakiś minimum trzy lata z chęcią oddam się w Twe ręce :).

Mój kuzyn Was kocha! Co robić? Chelp?

Też się zakochać.

Jak Wy to robicie, że chce się Wam tyle pisać?

Plącą nam za to i mamy kredyty do spłacenia. :) A tak poważnie - Kochamy swoją pracę. Trudno uwierzyć? Cóż... Prawda jest często rzeczą, w którą najtrudniej uwierzyć.

Pewnego razu gdy szłam do szkoły [autorka mieszka w Niemczech], zobaczyłam pismo z identyko taką okładką, jak wasz nr listopadowy, i dość podobną nazwą - PC Action. Wytłumaczcie mi to?

Albo Niemcy nas plagiują, albo po cichu dokonaliśmy zdradzieckiej agresji na Bundesrepublik...

Umiecie po niemiecku? Sprawdzimy: Warum seid ihr so Cool?

Monika from Hambórg :)

Hmmm? Hande hoch!!!! Meine Gott, das ist plot! (wspomnienie narciarza). Hans und Helmut trinken wermut?! Ja, ja... se robimy? Jawohl und naturlis! :).

(...) Wkurzają mnie te wieczne narzekania (...), nietole-

rancja i brak taktu [niektórych czytelników - Smg]. A podrapcie jeża w dzyndzel - może Wam będzie lepiej!

stOpka (Karolcia z Opola)

Cha, cha! Niezle :))) I thx za te dwie gummy (do zucia, jakby ktoś się niezdrowo podniecił). Do dziś na pamiętkę nosimy je we włosach (w nosie).

Poważnie o AR

I znów nasunęło mi się parę myśli związanych z "podupadaniem" AR. Może to nie jest właściwe słowo - zgoda - ale kiedy większość listów przedstawia całkowicie bezsensowną krytykę, nieuzasadnioną, zwierzęcą nienawiść, to chyba sami przyznacie - nie jest dobrze. Stąd też moje zmiany w odpowiedziach - tylko czasami zły wpływ niektórych ludzi na Was daje się we znaki innym... którzy na to zbyttnie nie zasłużyli. Ja rozumiem, że część (nie jestem w stanie określić ilu, ale z całą pewnością kilku/kilku) czytelników ma frustrację związane z tym, że powiażaliście się z "Anglikami" - czyli złem tego świata, bo jedynym słusznym narodem jest Naród Polski. A czytelnicy wyznający kult "dobrego, bo polskiego", rzucający bługami na wszystko, co z zagranicy, to, okazuje się, wcale nie nacjonalisi - tylko patrioci. (...) Ja rozumiem, że niektórzy nie mogą patrzeć, że kupując pirackie kopie programów popełniają przestępstwo i muszą w jakiś sposób oczyścić się z zarzutów (...), w tym celu często atakując CDA jako kompanów "nienazartych przesów" (i zapewne jeszcze bardziej nienazartych dystrybutorów). Rozumiem też problemy rodzinne dorastającej młodzieży, która musi jakoś odreagować - i pisze listy, gdzie nieocenzurowane pozostają tylko przecinki. Ale nie rozumiem, dlaczego Wy to drukujecie.

Dlatego, że WY (czytelnicy) je piszecie. Powtarzamy WIELO-KROT-NIE, że nie staramy się wyluskiwać z masy korespondencji tylko listów mądrych, grzecznych, i poprawnych politycznie. My jesteśmy jak sejsmograf - rejestrujemy (Wasze nastroje). Jesteśmy jak obiektywny reporter w TV - pokazujemy, co myśli i jak myśli typowy czytelnik/człowiek. Stale też powtarzamy, że przemilczenie problemu nie sprawia, że przestaje on istnieć. Stąd sporo brudów na łamach AR. Stąd niezbyt piękny - ogólnie mówiąc - język niektórych listów czy jakieś kosmiczne, piramidalnie bzdurne zarzuty. Wypychanie śmieci pod dywan i sztuczne wygładzanie stylu tych listów być może sprawiłoby, że lektura AR byłaby przyjemniejsza - ale czy miałyby sens? Znaćcie pojęcie "wioska potiomkinowska"? (Czyli sztuczna wioska stworzona tylko po to, by caryca zobaczyła, jak fajnie i miło żyje się rosyjskim chłopom pod jej panowaniem.) Nie chcemy zmienić AR w coś takiego.

Owszem, może czasami coś uświadomicie - ale subtelna krytyka zazwyczaj nie dotrze, a terapia wstrząsowa może wzbudzić tylko jeszcze większą niechęć i agresję.

Czyli co - nie reagować? Niech sobie taki chłopczyna pobłuzga i idzie z przekonaniem, że pół redakcji to łapówkarze, reszta złodzieje, a wszyscy czytelnicy, którzy nie myślą jak on, to @#%? Nawet jeśli takiego listu nie "drukniemy", to jego autor nadal będzie tak myślał. (A jego listu nie "druknięto", bo sama prawda tam była i stchórzyliśmy!). Ale gdy usłyszysz, jak iluś tam obcych ludzi polewa z jego opublikowanej wypowiedzi, to może w łebku zacznie coś kiełkować; zacznie myśleć (myśleć! - TO-NIE-BO-LI), że coś może nie tak mu się wydawało, skoro tylu ludzi się z tego śmieje?

Ale chyba nie o to w tym wszystkim chodzi. Moja teoria zakłada związek potrzeby akceptacji z potrzebą rozgłosu. Jeśli serjini mordery mordują dla uzyskania jak największej liczby zabójstw (odnotowano co najmniej kilka takich przypadków), to czemu nie pisać (czegokolwiek...), żeby stać się "sławnym"? Schemat wygląda tak: delikwent pisze list - jak najbardziej prowokujący - czytacie - czujecie potrzebę "obrony" - ratunek dumy? Uświadomienie błędu? Nieważne - list jest wydrukowany, jest długa odpowiedź, cel jest osiągnięty.

Niewątpliwie jest to jakaś metoda. Ale po pierwsze - staramy się odsiewać ewidentne podpuchy. Po drugie - też mi sława. Uważasz, że taki X potem radośnie biega z CDA po podwórku, wrzeszcząc: "patrzcie, patrzcie, na jakiego dumia wyszedłem"?

I stąd zmieniające się proporcje - coraz więcej chamów, coraz mniej listów, z których można się bezstresowo ponabijać. Problem w tym, że oprócz tego działaw typu AR może braknąć żywotności - jak sami stwierdziliście - było coś z nabojami z kończącego się maga-

zynku:)). Może jakaś rewolucja? Problem leży w rzadkości, a raczej w częstotliwości ukazywania się CDA, a co za tym idzie - AR. Brak interakcji, jak sądzę. Tzn. interakcji ciągle, stale, permanentnej. Głos raz w miesiącu - to będą raczej jednorazowe wypowiedzi niż opinie przygotowane na odpowiedź i długotwałą dyskusję. A skoro formuła AR i CDA jako miesięcznika nie pozwala na to - trzeba coś wymyślić:)

ronin, Carlsberg:)

Ba - tylko co? Macie jakieś propozycje? Netowcy mogą choć wysłać maile, na które odpowiadamy (w miarę możliwości) - ale co zrobić z ludźmi nie mającymi dostępu do netu?

Zdrowy programista :)

Na wstępie mego listu pragnę zapytać: może wiecie, czy Kancelaria Adwokacka znalazła "psychicznie zdrowego informatyka"? [ogłoszenie w NL w 02/01 :)]. Nie wierzę, siedzę w branży 9 lat i takiego nie spotkałem. Sam uwielbiam pisać programy, siedząc na żyrandolu i ćwierkając. W którymś AR skarżyliście się, że Wasze Anglik! każą Wam jeździć lewą stroną drogi i pić ciepłe piwo (bezałkoholowe). Ja mam to samo (angielskich szefów). Najpierw kazali jeść nożem i widelcem (to podobno poprawia koordynację wzrokowo-ruchową), później zabronili mówić do siebie po rosyjsku (nie znają tego języka, do szkoły nie chodzili czy co). Później to już jak u Was. Lewostronnym ruchem się nie przejmam (celowo przekrecone, bo nie wiem, jak napisać "przejmuję", zagładanie do słownika to wstyd), bo obowiązuje tylko w służbowych samochodach (są poduszki powietrzne), ale prędzej zostanie aabstynentem, niż zacznę pić ciepłe bezałkoholowe piwo!!!

Królewna Śnieżka

PS Dla jasności. Jestem chłopczykiem, 185 cm wzrostu, niewiele mniej obwodu w pasie i 160 kg bezzcelności.

Aaaa... A...dam Małysz, znaczy?!

Jeszcze o dziewczynach i komputerach

(...) Co do listu "Dziewczyny, faceci, komputery i ..." (02/01) - nie zgadzam się z autorem. Ja swoją dziewczynę poznałem na IRC-u. Przez przypadek była z mojego miasta i z mojej @#% szkoły. Fakt, trzeba było ruszyć zad sprzed komputera, żeby się z nią spotkać, ale opłacało się. Szczegół zeskrobywałem z podłogi. Błaszak stoi nagi, na klawiaturze wcale nie widać liter (pościerane) (...) A jak zap*****a podczas pisania... Jak mam jakiś problem z PC, to idę do niej...

Wiesz, są tacy, co zóstkę w totku trafili... (gratulacje i dla nich, i dla Ciebie), ale czy to znaczy, że większość ludzi dorobi się, grając w totka?

Komputery mają na niektórych zbawienny wpływ - zamiast pisać na kłatkach schodowych teksty typu: "Bóg cię nie kocha", siedzą przy kompach i grają całymi dniami, nie piszą zbereźnych tekstów na kłatkach, nie ćpają i nie chleją pod blokiem denaturatu z okolicznymi żulami.

Tu się zgodzę - ale znów tyczy się to raczej niewielkiej części populacji. Wystarczy zaś poczytać Wasze niektóre listy w klimatach: "co, @#%#, jak nie dacie, to was @#%" itp., itd., by mieć poważne obawy, że poziom agresji wielu graczy (nie wiem tylko, czy WYŁĄCZNIE wskutek grania) osiąga bardzo wysokie wartości. Niektórzy już nie potrafią inaczej. Pewnie im się zdaje, że są twardzielami i "maczo" - a budzą tylko politowanie i śmiech; coś jak małpa zaciągająca się papierosem. Jak czytam np. "już nie rzyczysz - Killer z Brąchłowic Wzdłużnych", napisane dziecinnyim charakterem pisma, to trudno o powagę :).

Wielkie dźwięki/wdzięki/dzięki (co tam sobie chcecie) za przemyslenia, ale lepiej było, jak pisali je reaktorzy CDA, zwłaszcza El General Magnifico. PS Cosik mi się zdaje, że Smugler jest podobny do głównego bohatera z teledysku Green Day - Warning. Utwierdził mnie w tym przekonaniu opis twojej kawy. Hodujesz ją jeszcze??

oleq z krainy 44 wysp - Świnoujścia

Zdechła z głodu, biedaczka :(. (Są tacy, co twierdzą, że sama się zjadła.) Ale teraz mam za to ładną pleśń na

opakowaniach po niedojezionej pizzy, które od wiosny 2000 leżą obok mego biurka. Pomrukuje niczym kot, gdy się ją głaszczę po serze :). (Mrrau:))

Tylko się pociąć...

Jestem w technikum na Systemach Komputerowych i na głównym zawodowym przedmiocie przygotowujemy prezentacje multimedialne na takie tematy, jak np. kompresja audio, tworzenie stron internetowych, pliki wideo, konwersja grafiki, obiekty 3D itp., itd. Dzisiaj po zakończonej serii prezentacji pani profesor, ku mojemu niepohamowanemu zdziwieniu i oburzeniu, oświadczyła, że w żadnym wypadku (mówiła to tak stanowczym i chamskim głosem, że adrenalina mi się podniosła) to, co robiliśmy w ramach prezentacji, nie może wyjść poza mury szkoły, że nie mamy prawa(!) umieszczać NASZYCH prac, które brały udział w pokazie, (...) ani w Internecie, ani gdziekolwiek indziej! Powiedziała (krzyczała!), że ugodzi to we wszelkie prawa, w jej prywatność, że zakazuje nam kategorycznie, groziła kryminałem i nie pamiętam co jeszcze. (Fakt, była na jednym z filmików nagranych kamerą w klasie.)

Nie miała do tego NAJMNIJSZYCH praw. No, może poza tym filmikiem.

Jak usłyszałem, że (...) to NIELEGALNE, dosłownie mną zatrzęsło. A wiecie dlaczego? Dlatego, że w całej szkole - na kilka pracowni komputerowych - nie ma chyba ani jednego legalnego programu, a nauczyciele proszą uczniów, czy nie mogliby pożyczyć im płyty z Windowsami, Office'em czy, cytuję, "z gramii, które po zainstalowaniu nie wymagają płyty", zupełnie otwarcie. (...) A ww. pani od Systemów każe każdej grupie po zakończonej prezentacji nagrać sobie na płytkę wszystkie programy, z których korzystali, jakby to było zupełnie normalne. (...) I wiecie co? Ja jej na to, że jeśli mówi o prawie i legalności, to w takim razie nie możemy nagrać jej na płytkę żadnego programu, bo to jest właśnie nielegalne i w ten sposób łamiemy prawo. (...) Ze to oznacza, iż szkoła uczy łamania prawa, propaguje piractwo i każe kraść. Wiecie, co odparła pani. (...) Ze ona nie widzi w tym żadnej kradzieży (...), że gdybyśmy chcieli być legalni, to byłibyśmy zacofani i taaacy z tyłu. Po czym chwyciła mnie za ramię, zawołała całą klasę (już była przerwa) i oświadczyła, że ja zaofrowałem się jako sponsor. (...) Jacy mają być ludzie, jeżeli szkoła daje taki przykład i tak naprawdę uczeń musi wychowywać nauczyciela!!!

Tylko się pociąć... Normalnie ręce opadają :(. Tą panią powinien się wręcz zainteresować prokurator. Ta pani DEPRAWUJE młodzież i nakłania - wręcz przymusza! - ją do przestępstwa...

Kasia z Łagiewnik

Jeśli pamiętacie ją i jej list... Za zgodą Kasi udostępniamy jej e-mail: kate33@wp.pl.

Ulepszenie CDA

Info Recenzji jest po prostu brzydkie. Brak mu intensywnych kolorów (czerwieni, żółtego itd.).

Ono ma pełnić rolę informatora, a nie ładnie wyglądać (naturalnie jedno nie wyklucza drugiego). Postawiliśmy na maksymalną prostotę i czytelność.

Gdyby tekst w Pomocnej Dłoni rozciągnąć na całą szerokość strony, to zmieściłoby się więcej anonsów (dotyczy to też innych działów: Suflera, Świnki, Recenzji i innych).

Nie da rady ze względów technicznych. Ponadto rozmazywalibyście druk palcami przy przewracaniu kartek i taka strona wyglądałaby w sumie OHYDNIIE.

Róbćcie w Świnie więcej działów typu "Gra story" o kultowych gierkach.

W miarę możliwości...

Programy multimedialne. Po co to w ogóle opisywać? Moglibyście w każdym numerze opisać przynajmniej jeden program biurowy lub graficzny.

Dlatego, że komputer jest nie tylko od grania. A sporo czytelników CDA albo ma małe dzieci, albo sami się do takowych zaliczają...

W dzisiejszych czasach trudno wybrać najlepszy sprzęt. Gdy wreszcie coś kupisz, to okazuje się, że

kolega ma szybszy, lepszy i tańszy. Zróbcie porównanie (cena, cena/jakość) monitorów, skanerów, dysków twardych (4-20 GB), CD-ROM-ów, DVD-ROM-ów itd., itp.

I zanim to wydrukujemy, to ceny będą już nieaktualne. A ponadto skąd? Z Wrocław? To co to da np. mieszkańcowi Gdańska?

Nowości sprzętowe. Nie czytam tego, ponieważ ciekawe nowości pomieszczone są z nudnymi, a mi się nie chce szukać. Mam fajny (chyba) pomysł, aby wybrać te najciekawsze i umieścić je na jednej (białej) stronie z większymi niż normalnie screenami. Jakbyście nie wiedzieli, to ciekawe są newsy ze świata o wynalazkach, o których się nam jeszcze nie śniło.

Dla kogoś innego mogą to być właśnie NAJNUDNIJE-SZE newsy - i co wtedy?

Pełne wersje: zamieszczajcie, o ile to możliwe, (prawie) same RTS-y (mogą być mniej sławne, wszystkie są dobre) i FPP. Nie zamieszczajcie (pod żadnym pozorem) gier sportowych, a już w szczególności żadnych gier turowych (i fantasy).

..."bo ja tak chcem i jós, a kto tego nie rozumie, ten jezd gupi"? :).

Zamieszczanie na CD strony internetowe o Star Wars, Star Trek, X-Files, Mandze (a czemu nie); i spakujcie wszystko w pliku "Magazyny". Nie chce mi się potem każdego z osobna rozpakowywać.

Nomaq

Stale i wciąż powtarzasz: "nie chce mi się". A żyć ci się jeszcze chce? Zamierzasz mieć dzieci czy też ci się... e, nieważne. Nie chce mi się wyżyłsiwiać :).

Ludzie i ludziska

Czy w Win ME można kopiować płyty CD bez posiadania nagrywarki?

Quater

Jasne. Możesz je zawsze i bez problemu skopiować - na HDD. A jak się bardzo uprzesz, to i na CD, choć nie ukrywam, że to już wymaga około 25 lat nieustannych prób, no i trzeba samodzielnie wycinać rowki na płycie cyrklem...

Kurcze denerwujecie już mnie i nie tylko mnie moich kolegów z gangu pruszkowskiego tak jest już trzęsienie porami. Teraz przyjdzie czas, w którym nie będzie przebaczenia. I nie pozwalam wam zmieniać bogażu tekstu, bo innym robicie błąd ortograficzny tylko dla tego, że nie macie odpowiedzi na ich pytanie. Nie próbujcie robić tego samego z moim te-tem, bo będziecie mieć do czynienia z gangiem pruszkowskim i wołomińskim przy okazji. Przestańcie wysmiewać się z ludzi, bo naprawdę będzie źle.

Jurek

On to chyba pisał serio? Za(d)rzałem (ze śmiechu) i nie poprawiłem w nim NICZEGO :). Wot, killer, ta jój :).

Standardowy list :)

Droży Smuglerze i Mr Jedi. Chciał(a)bym wam powiedzieć, że jesteście "the best". Jak tylko kupię sobie CDA, pd razę czytam AR. Jest najlepsze. Mieliście świetny pomysł z pełnymi wersjami. Wszystkie gry chodzą prawidłowo. To nie to co piraty: bez gwarancji na jakość działania, bez instrukcji i w ogóle. Grałem w pirata gry XXX (u qmpla, oczywiście) i non stop się zawieszała. Dlatego kupuję tylko oryginalne wersje. Ale mimo wszystko warto mieć piraty: są tanie, a nie są wcale gorsze od wersji oryginalnych. Poza tym nie stać mnie na oryginały. Dlatego ich nie kupuję. A tak w ogóle, po co naskakujecie na piractwo. Piraty są o niebo lepsze od waszych gier. Kto w ogóle wpadł na pomysł z pełnymi wersjami? Chciał(a)bym wam powiedzieć, że AR jest beznadziejne. A tak w ogóle, to jesteście @!##\$!!!!!! :DDDDDD

Maruś z Radziejowka

STANDARDOWO SIĘ ŻEGNAJĄ
SMUGGLER & MR JEDI

THE UK'S BEST-SELLING PS2 MAGAZINE

PlayStation[®]2

OFFICIAL MAGAZINE-UK



CZY BĘDZIE POLSKA EDYCJA?

Stany Zjednoczone,
Wielka Brytania i Zachodnia Europa
są od kilku miesięcy świadkami
niebywalej popularności tego czasopisma.

Czy to możliwe,
że już niebawem ukaże się
polska edycja
najlepszego magazynu konsolowego
z płytą DVD?

Sami sprawdźcie,
czy można się od niego oderwać!



TIPSY



FI Championship Season 2000

Edytuj plik swojego gracza (xxx.PLR, gdzie xxx to nazwa twojego gracza), odszukaj [GAMEOPTIONS] i dodaj poniżej (*):

[GAMEOPTIONS]

REWARD_Medical_and_Safety=1
REWARD_2_Seaters=1
REWARD_ThemeArt=1

REWARD_CertificateLevel_0=1
REWARD_CertificateLevel_1=1
REWARD_CertificateLevel_2=1

(*) - zrób sobie wcześniej kopię tego pliku!

Fate Of Dragons

Uwaga - kody alternatywne. Jeśli tamte nie chciały działać, spróbuj z tymi!

Naciśnij [Enter] i wpisz:

!om+superman! - god mode (najpierw wybierz jednostkę!)
!om+gonzales! - przyspiesza grę
!om+icanseeagain! - odkrywa mapę
!obj+moolah! - daje złoto
!obj+splinter! - daje drewno
!obj+chips! - daje zboże
!obj+piggy! - daje jedzonko
!obj+ingboard! - daje żelazo
!obj+booze! - daje wino

Half-Life Counterstrike

Wejść do konsoli (o ile macie ją uaktywnioną!) i wpisz: **sv_cheats 1**. To włącza cheat-mode'a. Teraz już możesz wpisać:

impulse101 - 16000 \$
give spaceweapon_awp - arctic sniper rifle
lambert -1.0001 - widzisz wszystko bez latarki
cl_forwardspeed 999 - szybciej biegasz do przodu
+reload - auto-reload
mp_c4timer [1-100] - nastawiasz zapalnik ładunku C4
changelevel [nazwa mapy] - skok na level o danej nazwie
give weapon_[nazwa broni] - dostajesz broń o określonej nazwie - np. give weapon_ak47

Lista broni: AK-47 weapon_ak47; Ben-neli xm1014 weapon_xm1014; C4 weapon_c4; Colt M4a1 carbine we-

apon_m4a1; Commando weapon_sg552; Dual Berettas weapon_elite; Fn P90 weapon_p90; Glock 18 pistol weapon_glock18; HE grenade weapon_hegrenade; M3 super shotgun weapon_m3; MAC-10 weapon_mac10; MP5 weapon_mp5navy; Para weapon_m249; Scout weapon_scout; SIG p228 weapon_p228; Steyr Aug weapon_aug; H&K Sniper Rifle weapon_g3sg1; Desert eagle weapon_desagle; Flashbang weapon_flashbang; Bomb defuser weapon_defuser; Smoke grenade weapon_smokegrenade; Kevlar Vest weapon_kevlar; Nightvision goggles weapon_nightvision; Sig 550 weapon_sig550; Artic weapon_awp; Ump.45 weapon_ump45; Usp.45 pistol weapon_usp.

skin (nazwa skóry) - zmiana skina na wybrany (patrz niżej)

Lista "skóń": Skin Name, SAS sas, GSG9 gsg9, SEAL seal, Terrorist terror, Arab arab, Guerrilla guerrilla, Arctic arctic, VIP vip, Hostage hostage



Hostile Waters

Dopisz **-setusupthebomb** do linii koment (HostileWaters.exe -setusupthebomb), uruchom grę i naciśnij w jej trakcie **[F8]**. Pojawi się konsola, w której wpisz co poniżej (powtarzane naciśnięcie **[F8]** wyłącza konsolę):

enableallmovies 1 - cut-scenki w Cinema Menu
filthylucure 1 - dostajesz 999999EJ
invulnerable 1 - God Mode dla wszystkich jednostek
revealmap 1 - odkrywa mapę
Winlevel 1 - wygrywasz misję.

Kohan

Naciśnij [Enter] i wpisz:

free gold - duuużo złota
hoody hoo - +10 wszelkiej produkcji
speed it up - szybkie budowanie
unpleasant dreams - kataklizm
yeahbam - wygrałeś!
show GRID - Grid on/off
show CONTROL - Control Zones on/off
show SUPPLY - Supply Zones on/off
show GUARD - Guard Zones on/off
show POPULATION - Population Zones on/off
show DAMAGE - Combat Damage on/off
show FOG - Fog on/off

Tipsy o nieznanym działaniu: mass production; gimmie five; time flies; good to go; feeling fine; overpopulation; griff shadow; faction free; there is no spoon; the end is near; i repent; endgame; already.

Majesty The Northern Expansion



Naciśnij [Enter] i wpisz:

VICTORY IS MINE - wygrałeś!
I'M A LOSER BABY - przegrałeś!
CHEEZY TOWERS - ogólna dostępność czarów :)
RESTORATION - wszyscy w drużynie są uleczeni...

REVELATION - widzisz WSZYSTKO!
FILL THIS BAG - 10 000 kasy
NOW YOU DIE - giń!!!

GIVE ME POWER - możesz posługiwać się każdym czarem (masz energię na to)
BUILD ANYTHING - budujesz, co chcesz
FRAME IT - liczba FPS

Outlive

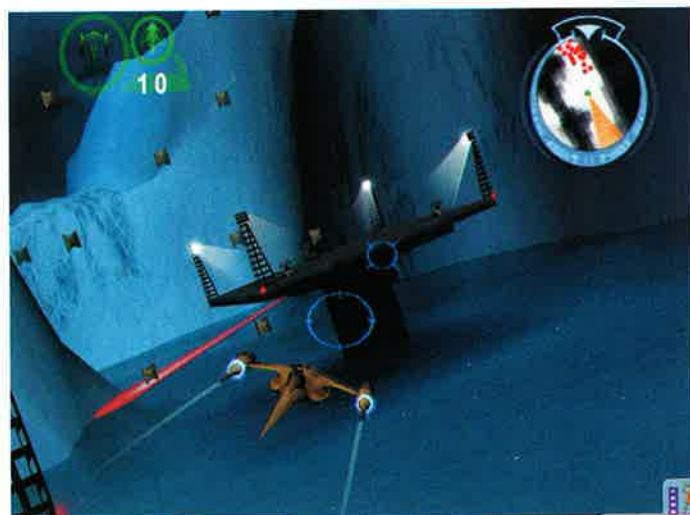
Naciśnij [Enter] i wpisz:

#CAN I PLAY WITH MADNESS - god mode
#FEAR OF THE DARK - odsłania mapę
#FORTUNES OF WAR - dodaje kasy
#BE QUICK OR BE DEAD - szybkie budowanie/badanie/konstruowanie

Pro Rally 2001

Wpisz się jako (nazwisko gracza):

IVAN LLANAS - dostępne wszystkie tryby treningu
BUIN - dostępne wszystkie "champion-shipy"
RICITOS - wszystkie tryby arcade'a
PAC - 10 sekund kary zamiast 5
ACAPARRA - masz dwa razy więcej czasu na naprawę



CHOUNI - dziwnie wpływa na przeciwników

A to wpisz podczas gry:

TORPEDONOW - lepsze przyspieszenie
2YOUNG2DIE - lepsze hamowanie
IHATEDAMGS - brak uszkodzeń
REPAIRMEPZ - naprawa od ręki :)
SICILIANDV - autopilot
NLSMANDELA - freedom mode
NPVITAMINC - brak kar
CREDITCARD - 280 sekund na naprawę w championship

Serious Sam

Naciśnij [~] podczas gry i wpisz:

please god - godmode
please giveall - masz wszystko
please killall - zabija wszystkich wrogów
please open - otwiera drzwi itp.
please tellall - ???
please fly - latamy
please ghost - przenikanie przez ściany
please invisible - niewidzialność
please refresh - odnawia energię

Star Trek: Away Team

Wpisz podczas misji:

cheater - aktywizuje cheat mode'a
medic - uzdrawia drużynę
iwin - wygrałeś misję!

Star Wars: Battle for Naboo

Idź do **Options** i w **Passcodes** wpisz co poniżej (powinienesz uzyskać dźwięk, o ile wszystko poszło zgodnie z planem).

JHGNRGAS - dostęp do wszystkich leveli
FMRYLDAD - Dark Side level
EOWXZGAS - zdjęcie ekipy
DIWMZAIR - credits
HRDTOKIL - zaawansowane osłony
RQORACAQ - dostajesz AAT
LFZWKXAA - nieskończone życie
FXIIBAY - SwampSpeeder
JOBXXFAI - art gallery
RECTVBAB - concert hall
CXSJMIAA - zabijasz każdego jednym strzałem
ABVUSEAY - pociski samonaprowadzające (użyj secondary fire!)
NASTYMDE - a to tylko dla orłów i asów

www.fajny.pl

Wkrótce będziemy wspomnieniem! Po 5 latach wreszcie likwidujemy sklep w D. H. „Kameleon” we Wrocławiu!

GRY

| | | | | | | | |
|------------------------------------------------|-------|-------------------------------------------|-------|------------------------------------------------|-------|--------------------------------------------|-------|
| Adas i Pirat Borenia 2 | 69,- | Fallout Tactics 3CD PL | 95,- | Małeski PL | 75,- | Settlers II - Nowa Misja PL | 19,9 |
| Age of Empires II | 165,- | Farsen | 75,- | MDK 2 PL - MDK | 75,- | Settlers III PL | 95,- |
| Anno 1602 PL | 95,- | Encyklopedia Egiptu PL | 125,- | Midnight i racing | 95,- | Settlers IV 2CD PL | 95,- |
| Asterix i Obelix kontra Cezar PL | 65,- | Fitz 2000 | 75,- | Midtown Madness 2 | 165,- | Sheep PL - pascyka | 95,- |
| USAF | 49,- | Fitz 2001 | 75,- | Might & Magic VII PL | 95,- | Shogun: Total War PL | 105,- |
| Atlantis 4CD PL | 39,- | Freemove: Wielka Wojna 2CD PL | 49,- | Moon Project PL | 19,9 | Silent Hunter II | 95,- |
| Baldurs Gate - misja 6CD PL Złota Edycja | 99,- | Giants: Obywatel Kabuto PL - najtaniej!!! | 95,- | Moto Racer 2 | 49,- | Sim City 3000 PL | 75,- |
| Baldurs Gate II 5CD (mieszane-mapa) | 155,- | Grzyby | 39,- | Myst 3: Exile | 95,- | Sims - Balanga (dodatek do The Sims) | 75,- |
| Battle Isle IV 3CD PL-Incubation PL | 95,- | Grzyby 2 | 39,- | Na Kłopoty Pantera | 75,- | Sims - światowe życie | 75,- |
| Bijatyki | 25,- | Gry bez przemocy | 25,- | Najdłuższa Podróż 4CD PL | 95,- | (dodatki do Sims'ów) | 75,- |
| Black & White PL | 135,- | Gry dla SDK | 25,- | Nascar 4 | 95,- | Sims Gigabox Collection | 125,- |
| Blade Runner 4CD | 49,- | Gry karciowe część 1 i 2 | 25,- | NBA Live 2001 | 125,- | Sims PL | 115,- |
| Brydz 99 PL | 75,- | Gry z plow | 25,- | Need for Speed IV | 75,- | StarCraft | 165,- |
| C & C Red Alert 2 | 125,- | Grzyby | 39,- | Need for Speed Porsche 2000 | 115,- | Star Wars Battle for Naboo | 165,- |
| Carmageddon TDR 2000 | 95,- | Grzyby 2 | 39,- | Neverhood | 69,- | Submarine Titans PL | 95,- |
| Catan PL | 85,- | Grzyby 2 | 39,- | No One Lives Forever | 135,- | (dodatki do Sims'ów) | 75,- |
| Championship Manager 2000/01 | 125,- | Grzyby 2 | 39,- | Odyssey - w poszukiwaniu Ulisse'a 2CD PL | 75,- | Sims Gigabox Collection | 125,- |
| Chessmaster 8000 2CD | 135,- | Grzyby 2 | 39,- | ONI | 155,- | Sims PL | 115,- |
| Cyber Combat 3: Invasion Normandy | 95,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | StarCraft | 165,- |
| Cyber Combat 2 PL | 95,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | Star Wars Battle for Naboo | 165,- |
| Commandos 2 | 135,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | Submarine Titans PL | 95,- |
| Commandos: European Wars PL | 95,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | (dodatki do Sims'ów) | 75,- |
| Crime Cities 2CD PL | 69,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | Sims Gigabox Collection | 125,- |
| Croc | 49,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | Sims PL | 115,- |
| Crosseders of Might & Magic PL | 79,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | StarCraft | 165,- |
| Cyberpunk 2: Proba Czaru PL | 75,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | Star Wars Battle for Naboo | 165,- |
| Delta Force - Land Warrior | 95,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | Submarine Titans PL | 95,- |
| Destruction Derby 2 | 19,9 | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | (dodatki do Sims'ów) | 75,- |
| Devil Inside 2CD PL | 19,9 | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | Sims Gigabox Collection | 125,- |
| Diablo 2 4CD PL | 95,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | Sims PL | 115,- |
| - podkładka pod mysz | 149,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | StarCraft | 165,- |
| Diablo 2: Pan Zniszczenia | 78,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | Star Wars Battle for Naboo | 165,- |
| Drakula: Zmierzchnięcie 2CD PL | 75,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | Submarine Titans PL | 95,- |
| Dungeons Keeper 2 PL | 49,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | (dodatki do Sims'ów) | 75,- |
| Earth 2140 - misja | 19,9 | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | Sims Gigabox Collection | 125,- |
| Earth 2150 2CD PL - klocki Lego | 89,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | Sims PL | 115,- |
| Earthworm Jim 3D PL | 69,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | StarCraft | 165,- |
| Emergency PL | 19,9 | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | Star Wars Battle for Naboo | 165,- |
| Enemy Engaged | 65,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | Submarine Titans PL | 95,- |
| Europa Universalis PL | 85,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | (dodatki do Sims'ów) | 75,- |
| Evil Islands 3CD PL | 95,- | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | Sims Gigabox Collection | 125,- |
| | | Grzyby 2 | 39,- | Panzer General 3: Scorched Earth | 95,- | Sims PL | 115,- |

MUZYKA

| | | | | | | | |
|-----------------------------|------|---------------------------------------------------|-------|-----------------------------|-------|-----------------------------------------|------|
| Ambient Dub | 25,- | Kolekcja utworów w formacie MP3 (6 tytułów) | 69,- | Magix Notation | 129,- | Programy muzyczne | 25,- |
| Future Wavy | 25,- | Magix Dance Maker | 149,- | Midi Power | 25,- | Techno power | 25,- |
| Hip Hop 2 | 25,- | Magix Live Act DJ | 65,- | Minimal Techno Trance | 25,- | Wavy dla wymagających | 25,- |
| Klimatyczne brzmienia | 25,- | Magix Music Maker Generation 6 3CD PL | 95,- | Music party system | 25,- | Zakręcone rytmy i tapety muzyczne | 25,- |

DLA DZIECI

| | | | | | | | |
|------------------------------------------------|------|-----------------------------------------|------|---------------------------------------|------|--------------------------------------------------|------|
| ABC z Reksiem | 59,- | Ene Due Rabe 2 | 25,- | Kazalek Wynalazca | 59,- | Rayman uczy angielskiego | 69,- |
| Alicja w Krainie Czarów | 69,- | Hop | 79,- | LangMaster Zak's Wordgames | 79,- | Smurfoteletransporter PL | 79,- |
| Balek i Lolek na Tropie Zaginionej | 49,- | Hop | 79,- | Legu Creator | 95,- | Twoja Komiksowa Galia | 39,- |
| Ortograf | 49,- | Kangurek Koo | 49,- | Mały Prymus | 19,9 | Twoje Komiksowe Tom & Jerry | 39,- |
| Balek i Lolek Pamiętają z Podróż | 49,- | Kapitan Pazu | 55,- | Moje pierwsze ABC | 69,- | Tymoteusz | 59,- |
| Balek i Lolek Wesołe Przedświata | 49,- | Kot w butach | 25,- | Multimedialna Biblia dla Dzieci | 59,- | Znane bajki: Wielka Słona - Kąpielisz 2004 | 49,- |
| Charkit Małolatka - angielski dla dzieci | 59,- | Kazalek Małolatka idzie do szkoły | 49,- | Przemyśl Przyszłości Kwika | 59,- | Zwierząt | 25,- |

INNE CIEKAWY

| | | | | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-----------------------------------------|--------------|------------------------------------------------------------------|--------------|------------------------------------------------------|------|
| 10.000 klipartów | 25,- | Encyklopedia Nauki | najtaniej!!! | Literatura przed Maturą | 59,- | Profesor Henry 2001 2CD | 79,- |
| AntyVirek | 59,- | Encyklopedia Powstania Pogrzeb | 95,- | Mapa Polski 2001+ Auto Atlas | 95,- | Profesor Klaus 2001 2CD | 79,- |
| Biblioteka Fontów | 25,- | Encyklopedia PWN 2CD | 99,- | Matematyka (szk.podst.gimnazjum) | 59,- | Programy narzędziowe | 25,- |
| Crazy English | 35,- | English - (nauka j. Angielskiego) | 59,- | Matematyka (szk.podst.gimnazjum) | 59,- | Samouczek Access (2CD) | 59,- |
| Dany Jednolite | 25,- | cztery poziom | najtaniej!!! | Matematyka Gimnazjum | 49,- | Samouczek Access - Excel (4CD) | 95,- |
| Katalog 300 projektów | 25,- | Euro+ Milenium 1-3 Pack | 395,- | Na Tropach Chemii (podstawowa, gimnazjum i szkoła średnia) | 49,- | Samouczek Excel (2CD) | 59,- |
| Dyskiety 2 | 59,- | Galeria Klipartów | 25,- | Na Tropach Języka Polskiego | 25,- | Samouczek Excel (2CD) | 59,- |
| EduRom - j.polski, matematyka, fizyka, geografia, przyroda, biologia, chemia, historia (szkoła podstawowa lub gimnazjum) | najtaniej!!! | Historia Gimnazjum | 49,- | Najlepsze Kliparty | 25,- | Samouczek Photoshop (2CD) | 59,- |
| Eksplozja kulturowych Klipartów | 25,- | Historia Ludzkości | 59,- | Norton Antivirus 2001 PL | najtaniej!!! | Skarbnik - lwy budżet domowy | 95,- |
| Encyklopedia | 25,- | Internet Translator | 75,- | Ortografia (słownik i dyktando) | 75,- | Słownik Matematyczny CD | 49,- |
| Małego Człowieka | najtaniej!!! | Karkonosze (przewodnik po górach) | 49,- | Polskie Fonty zestaw 1 (104 krople czcionek) | 59,- | Tell Me More: angielski, niemiecki i francuski | 25,- |
| | | Lektury na CD | 39,- | Polskie Fonty zestaw 2 (104 krople czcionek) | 59,- | Wiem Wszystko Język Polski | 99,- |

PLITY EROTYCZNE

| | | | | | | | |
|--------------------------------------------|------|---------------------------------------|------|-------------------------------------------|------|---------------------------------|------|
| Archwa XXX | 25,- | Grupa 30 the (Fajny Mimi 1,2,3) | 65,- | Sex z klasą konesera 1,2,3 każda po | 25,- | The Professional Golgo 13 | 39,- |
| Bzykanie na ekranie (1500 zdjęć) | 25,- | Gry hazardowe i erotyczne | 25,- | Sexman | 25,- | MANGA DLA DOROSŁYCH: | |
| Bzykanie na ekranie 2001 | 25,- | Heavenly Head 2CD | 49,- | Strip Puzzle | 35,- | Blackboard Jungle 3 | 39,- |
| Carol Lynn (film MPEG) | 25,- | Made in Sexland 1,2,3 każda po | 25,- | Striptease PL | 49,- | Kiss XXX Collection | 35,- |
| China Dolls 2CD | 49,- | Moje Sex Pstryki | 25,- | Zestaw konesera (Sex z klasą 1,2,3) | 65,- | Manga 3D | 35,- |
| Eksplozja seksu | 25,- | Page 3 Pinups 2CD | 49,- | MANGA: Appleseed | 39,- | Manga Balanga | 35,- |
| Figlarnie Filmi 1,2,3,4,5,6 każda po | 25,- | Sex filmy MPEG | 25,- | Fist of the Northstar | 39,- | Manga Power | 35,- |
| Film erotyczne DVD (30 tytułów) | 99,- | | | | | | |

Tylko dla dorosłych!!!

| | | | | | | | |
|--------------------------------------------|------|---------------------------------------|------|-------------------------------------------|------|---------------------------------|------|
| Archwa XXX | 25,- | Grupa 30 the (Fajny Mimi 1,2,3) | 65,- | Sex z klasą konesera 1,2,3 każda po | 25,- | The Professional Golgo 13 | 39,- |
| Bzykanie na ekranie (1500 zdjęć) | 25,- | Gry hazardowe i erotyczne | 25,- | Sexman | 25,- | MANGA DLA DOROSŁYCH: | |
| Bzykanie na ekranie 2001 | 25,- | Heavenly Head 2CD | 49,- | Strip Puzzle | 35,- | Blackboard Jungle 3 | 39,- |
| Carol Lynn (film MPEG) | 25,- | Made in Sexland 1,2,3 każda po | 25,- | Striptease PL | 49,- | Kiss XXX Collection | 35,- |
| China Dolls 2CD | 49,- | Moje Sex Pstryki | 25,- | Zestaw konesera (Sex z klasą 1,2,3) | 65,- | Manga 3D | 35,- |
| Eksplozja seksu | 25,- | Page 3 Pinups 2CD | 49,- | MANGA: Appleseed | 39,- | Manga Balanga | 35,- |
| Figlarnie Filmi 1,2,3,4,5,6 każda po | 25,- | Sex filmy MPEG | 25,- | Fist of the Northstar | 39,- | Manga Power | 35,- |
| Film erotyczne DVD (30 tytułów) | 99,- | | | | | | |

Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły?
Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 5.5 zł. Płatne przy odbiorze.

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 18.00 (071) 3537002,
od 10.00 do 21.0



3 miliony abonentów na wiosnę

Lubią swobodę. Cenią wolność. Są ich 3 miliony.

Nie bez powodu. Kluczem do wszystkiego jest największy zasięg, najatrakcyjniejsza oferta, najlepsze usługi. To, w czym Era zawsze była najlepsza.

Ale najważniejsza rzecz, jaką dajemy ludziom to możliwość rozwoju, pełnego korzystania z życia i poczucie, że nowa era to także moja era. Dlatego są z nami aż 3 miliony abonentów. Najwięcej. A to dopiero wiosna.

Linia bezpłatna: 0 800 602 900

www.eragsm.pl

